1

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'

uno sguardo nel buio

WERNER FUCHS

PER CHI HA GIA' LANCIATO
UNO SGUARDO NEL BUIO

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-059-2
Titolo originale: «Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler oder die Schänke des Schrechens».
Prima edizione: Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching.
© 1984, Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf. München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching per il testo e le illustrazioni.
© 1986, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'

scritto da Werner Fuchs
illustrato da Bryan Talbot
tradotto da Giulio Lughi

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Indice

Presentazione . . . . . pag. 7
Istruzioni per il Narratore . . . . . » 11

1. Prologo . . . . . » 20
2. Nei sotterranei . . . . . » 33
3. Nuovi mostri . . . . . » 99
   3.1. Il Salamandro . . . . . » 99
   3.2. Il Vampiro . . . . . » 100
   3.3. L'Orso . . . . . » 101
   3.4. Lo Gnomo . . . . . » 102
   3.5. La Vedova Gigante . . . . . » 103
   3.6. Il Troglodita . . . . . » 104
   3.7. Il Ratto . . . . . » 105
   3.8. Lo Scarabeo Gigante . . . . . » 106
   3.9. Il Cinghiale . . . . . » 107

Cartografia . . . . . » 109
Personaggi già esistenti . . . . . » 118
Lista delle abbreviazioni . . . . . » 123

Presentazione

Uno sguardo nel buio è un gioco che mette in scena l'avventura, un'avventura dove il protagonista sei tu.

Partecipare a questo gioco significa creare un Personaggio e guidarlo tra le difficoltà e i pericoli che si possono incontrare in un mondo sconosciuto e affascinante come quello dell'avventura fantastica. È un genere di racconto che vanta una lunga tradizione romanzesca e letteraria, dall'*Odissea* a *Il signore degli anelli,* passando per l'*Orlando furioso* e *I Nibelunghi ;* ma questa volta tocca a te decidere le mosse e guidare il tuo eroe nell'incalzare della vicenda, sarai tu a decidere quali sono le sue armi e il suo equipaggiamento, a decidere il percorso, le tattiche, gli alleati, a valutare la pericolosità degli avversari.

Tutto ciò è possibile grazie a un sistema di regole molto precise, che hanno lo scopo di creare intorno al tuo Personaggio uno scenario il più possibile verosimile e coerente: per essere avvincente, anche il fantastico deve assomigliare alla realtà.

Tutto ciò che ti serve per entrare in questa nuova dimensione di gioco lo trovi nell'**Introduzione all'avventura fantastica,** che comprende i libri e i materiali necessari per poter lanciare **Uno sguardo nel buio.** In questo gioco sono necessari due tipi di giocatori: alcuni Personaggi (Avventurieri, Guerrieri, Maghi, Nani, Elfi), i quali si

muovono nella vicenda spinti dal desiderio di avventura e senza conoscere ciò che li aspetta; e un Narratore, il quale invece conósce perfettamente tutti i retroscena della vicenda, dispone di una mappa dei luoghi ed è soprattutto l'arbitro della situazione. Il gioco si svolge in forma di dialogo tra il Narratore e i Personaggi: ad ogni mossa dei Personaggi, ad ogni loro decisione, ad ogni loro attacco, il Narratore risponde rivelando l'esatta disposizione dei luoghi, la presenza o meno di trappole o altri trabocchetti, recitando la parte del «cattivo» di turno, indicando tempi e distanze... insomma fornendo tutti gli elementi per costruire la cornice narrativa entro cui i Personaggi portano avanti l'azione.

Come vedi, più che di partecipare a un gioco si tratta di raccontare una storia, una storia dove il protagonista sei tu. Ti sembra troppo impegnativo? Non ti preoccupare, i due volumi contenuti nell'**Introduzione all'avventura fantastica** ti guidano passo dopo passo in questa nuova dimensione, ricostruendo minuziosamente il mondo fantastico che fa da cornice all'avventura: si tratta del mitico continente di Atlantide, un luogo che non esiste ma dove tutto è possibile, un territorio sconfinato come la fantasia e popolato di ogni sorta di esseri reali e immaginari. Quando avrai preso un po' di confidenza con le regole che governano **Uno sguardo nel buio,** sentirai sempre più il bisogno di addentrarti in questa

nuova dimensione: potrai farlo da solo, inventando nuove ambientazioni sempre più complesse, oppure acquistando i volumi con le singole avventure, come questo che stai leggendo. In questo caso fai attenzione a due cose:

1) le avventure sono di due tipi, **Da solo** o **In gruppo**; le prime possono venir condotte da un Personaggio solitario, senza bisogno del Narratore, le seconde necessitano di un Narratore e di alcuni Personaggi, insomma di un gruppetto di persone intenzionate a passare una serata nel mondo del fantastico;
2) le avventure sono classificate secondo una scala di difficoltà che corrisponde al Livello di esperienza raggiunto dai Personaggi: chi ha già affrontato diverse avventure può misurarsi con quelle di Livello da 5 a 10, i principianti faranno bene a orientarsi su quelle di Livello da 1 a 4.

   Entrambe queste caratteristiche sono indicate sul retro della copertina.

Il libro che stai leggendo, *La locanda "Al Cinghiale"*, è ad esempio un'avventura **In gruppo** per un Narratore e 3/5 Personaggi di Livello 1/2. È assolutamente necessario che il Narratore abbia letto e appreso il sistema di regole contenuto nell'**Introduzione all'avventura fantastica**; quanto ai Personaggi, se hanno letto anche loro le regole tanto meglio: sarà tutto tempo guadagnato durante il gioco.

Si tratta di un'avventura introduttiva, pensata per chi non ha ancora molta pratica nel lanciare **Uno sguardo nel buio,** e quindi si è evitato di far ricorso alla magia: non ci saranno né Elfi né Nani, ma solo Avventurieri e Guerrieri del primo Livello.

Se hai intenzione di partecipare al gioco solo come Personaggio, interrompi qui la lettura di questo libro. Il testo che segue è riservato al Narratore, il quale provvederà a svelare i particolari della vicenda al momento opportuno. Anche le mappe non devono cadere sotto gli occhi dei Personaggi, i quali devono riportare sui loro Fogli di Orientamento solo le indicazioni che via via ricevono dal Narratore.

Conoscere in anticipo tutti i luoghi e tutti i segreti non farebbe che togliere gusto all'avventura.

Istruzioni per il Narratore

Il ruolo del Narratore

Come è spiegato dettagliatamente nell'**Introduzione all'avventura fantastica**, il Narratore è responsabile della condotta del gioco. Normalmente il gioco si svolge così: il Narratore presenta ai giocatori (di solito da 3 a 5, ma eccezionalmente possono essere di meno o di più) un'avventura, inventata da lui o ricavata da quelle già pronte come *La locanda "Al Cinghiale"*, senza tuttavia entrare nei dettagli del suo svolgimento.
A questo punto si dà inizio ai preparativi. I giocatori si siedono intorno a un tavolo e lanciano i dadi per decidere quale Personaggio interpretare, a meno che non mantengano quelli delle avventure precedenti. In questo caso il Narratore deve controllare che il loro Livello sia adatto all'avventura che sta per iniziare; un'avventura troppo facile non offre alcun interesse per un avventuriero già esperto, mentre non ha molto senso ficcare un disgraziato alle prime armi in situazioni piene di rischi. Tutti i punteggi, le armi, le armature, l'equipaggiamento e gli altri oggetti in dotazione vengono segnati sui Fogli d'Identità.
Ora il Narratore può cominciare a introdurre i Personaggi nella storia, raccontando o leggendo un antefatto e introducendo gli elementi necessari per ambientare l'avventura.

Esempio: una principessa è stata rapita, e bisogna ritrovarla e liberarla. Sarà necessario esplorare un sistema di gallerie sotterranee, ritrovare una città inghiottita dalla jungla, scoprire un determinato oggetto in una casa stregata... non c'è limite al corso dell'immaginazione.

Durante l'avventura il Narratore ha diversi compiti. Innanzitutto conduce il gioco dando ai Personaggi la descrizione dell'ambiente in cui si trovano.

Esempio: «Dalla porta si entra in una stanza di m 4x4. Sembra completamente vuota, ma improvvisamente si sente un rumor di catene..» Il gioco si svolge per la maggior parte sulla base delle domande che i Personaggi pongono a te, al Narratore, e alle quali devi rispondere senza entrare troppo nei particolari. Per facilitarti il compito le descrizioni dei luoghi sono state suddivise in tre parti: *Informazioni generali, Informazioni particolari* e *Informazioni riservate al Narratore.* Le *Informazioni generali* comprendono tutti gli elementi che in un determinato ambiente si presentano a un primo colpo d'occhio; le *Informazioni particolari* sono quelle di cui i Personaggi possono entrare in possesso dopo un certo tempo; le *Informazioni riservate al Narratore* forniscono al Narratore dei dati di cui i Personaggi devono rimanere all'oscuro, ma che sono fondamentali per lo sviluppo dell'azione e che il Narratore rende noti solo se e quando lo ritiene necessario.

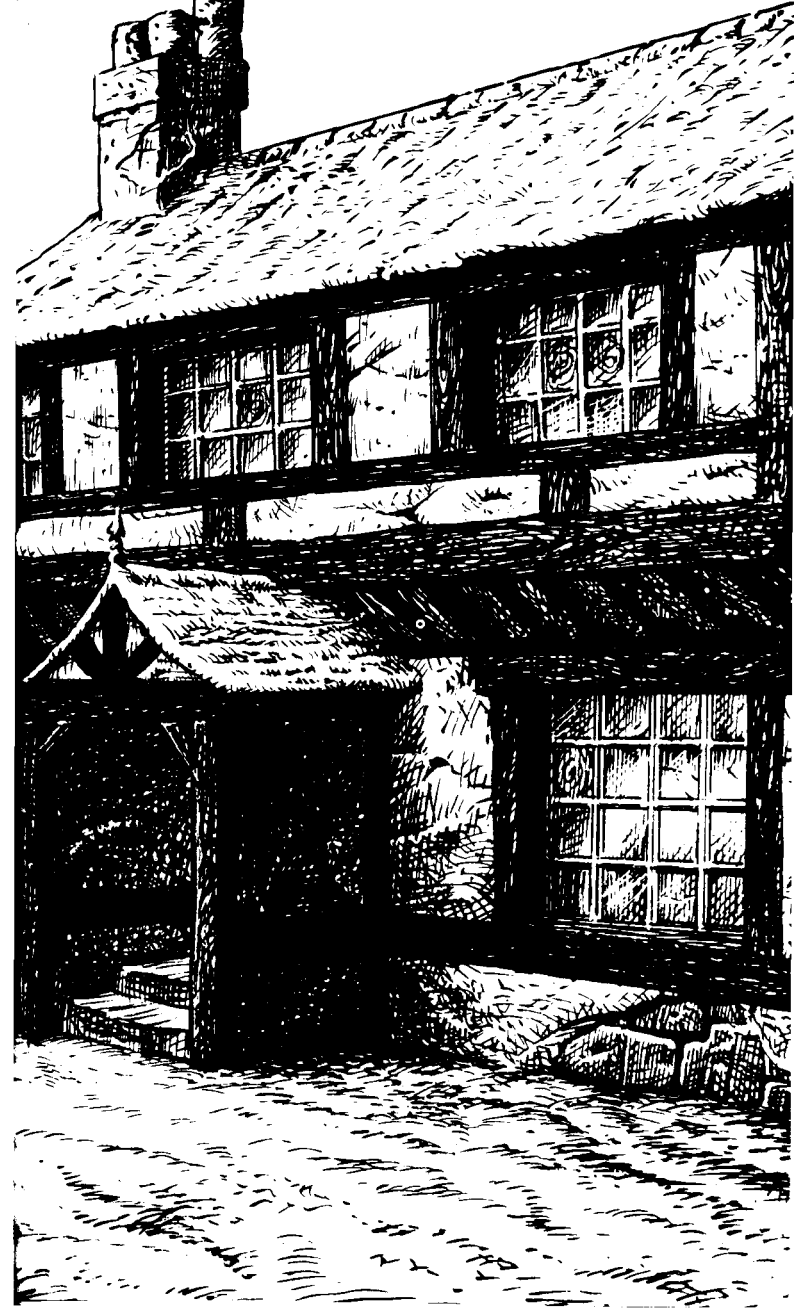
La seconda funzione essenziale del Narratore è quella di arbitro. Durante un'avventura è facile che si verifichino delle divergenze tra i giocatori; in questo caso tocca al Narratore risolverle in modo che il gioco prosegua senza intoppi. Naturalmente può prestare ascolto alle obiezioni sensate, ma è a lui che spetta comunque l'ultima parola.

Non è possibile dare delle regole precise per il comportamento del Narratore, ma forse sarà bene dare qualche indicazione generale:

1) applicare sempre le regole con correttezza ed equità, cercando di fare in modo che i giocatori si appassionino all'avventura;
2) rimanere al di sopra delle parti e non influenzare le azioni dei Personaggi se non quando è assolutamente necessario (ad esempio non indirizzare i Personaggi in una data direzione);
3) non assumere mai un atteggiamento di ostilità verso i giocatori, ma rispondere sempre con precisione alle varie domande. Il Narratore non è l'avversario dei Personaggi, è colui che tiene le fila di tutta la vicenda.

Informazioni su questa avventura

La locanda "Al Cinghiale" è un'avventura un po' particolare. Qui non si tratta di sconfiggere dei mostri o di scoprire favolosi tesori: qui è in gio-



co la vita di un pugno di prigionieri, che devono fuggire dalla cantina della locanda attraverso un sistema di stanze e gallerie sotterranee per uscire alla luce del sole. Tutto avviene su un solo piano, suddiviso in vari settori tra cui una miniera e diverse grotte collegate tra loro.

È molto importante che il Narratore non dica nulla ai Personaggi, i quali - tranne qualche informazione raccolta per caso nella locanda - non sanno assolutamente dove si trovano e dove devono andare; soprattutto all'inizio, quando si trovano immersi nella più totale oscurità. I Personaggi affrontano quindi un'avventura che è sostanzialmente una ricerca, la ricerca di una maggiore conoscenza che possa guidarli nel labirinto

sotterraneo verso l'aria aperta e la luce del giorno.

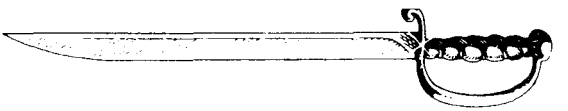
In questa impresa il tempo assume un'importanza determinante. Data la situazione, è molto probabile che i mercenari del Conte si accorgano molto presto della fuga, al massimo l'indomani mattina: i nostri eroi hanno quindi solo poche ore di vantaggio per mettersi in salvo. Il Narratore deve far capire molto chiaramente ai Personaggi che perdere tempo lungo la strada, o anche adottare una condotta di gara troppo prudente può risultare fatale. Eventualmente può stabilire un termine entro cui bisogna raggiungere l'uscita, misurandolo in tempo reale oppure in Turni di gioco (ad es. 36).

Nella miniera e nel sistema di caverne i pericoli sono innumerevoli, e i Personaggi rischiano ad ogni passo la vita: ma è bene si ricordino che molto spesso è più utile un po' di cervello che non la forza bruta. Se seguiranno questo principio, probabilmente riusciranno a mettersi in salvo.

Preparazione del gioco

Il Narratore deve innanzitutto leggere tutta l'avventura, in modo da familiarizzarsi con i luoghi, le creature, gli oggetti nascosti che i Personaggi prima o poi si troveranno davanti. Fondamentali sono per questo le mappe che si trovano in fondo al libro, e che rappresentano la locanda, la miniera e il sistema di grotte, la torre. Se i Personaggi sono in numero maggiore o minore rispetto a quello previsto, il Narratore può rimediare aumentando o diminuendo il numero dei mostri. Ricorda inoltre che il Narratore è libero di modificare a suo piacimento le regole e il contesto: se pensa che l'avventura sia troppo facile o troppo difficile, può ad esempio introdurre nuove trappole o far comparire qualche facilitazione.
Alla fine dell'avventura il Narratore deve distribuire i Punti d'Avventura: per aver portato a termine la missione nel suo complesso, ma anche per aver sconfitto i vari mostri e per aver risolto qualche particolare difficoltà nel corso della sto-

ria. Anche i tesori trovati devono essere distribuiti tra i Personaggi, ma in questo caso il Narratore ha solo il compito di controllare la regolarità della distribuzione.
Quando tutti i preparativi sono terminati (controllo da parte del Narratore che i giocatori conoscano le regole fondamentali; designazione dei Personaggi mediante i dadi; scelta di un cartografo che man mano prenderà nota dei luoghi dove il gruppo procede) il Narratore passerà a leggere o a raccontare il prologo: e a questo punto l'avventura comincia.



1. Prologo

Lentamente il rosso disco del sole scende verso l'orizzonte, e già la luce azzurrina del crepuscolo si sparge sulla campagna. Presto sarà notte e la vostra estenuante cavalcata finalmente avrà termine. È tutto il giorno che viaggiate, ma ormai state per raggiungere la vostra meta, il piccolo borgo di Gratenfels ai piedi dei monti Kosch. Già ai bordi della strada compaiono i primi campi coltivati, e qua e là spuntano le prime capanne dei contadini con i caratteristici tetti di paglia.
Finché ad una svolta ecco Gratenfels, adagiata in un verde avvallamento. E mentre il rumore degli zoccoli risuona tra le prime case del villaggio, mentre la tensione che vi ha sostenuto per tutta la giornata si allenta in vista del prossimo riposo, vi torna alla mente come è cominciata questa vostra fantastica avventura.
Il vostro paese, che si estende tutt'intorno alla città portuale di Havena, è terra di intensi traffici e dove non sono rari gli avvenimenti fuori dell'ordinario, ma sono tutte cose che si conoscono solo per sentito dire. La vita di ogni giorno scorre sempre noiosa ed eguale, lavorando dal mattino a sera nei campi o nelle piccole botteghe artigiane dei vostri genitori; una vita dura, ma in fondo preferibile all'ozio sfaccendato a cui si abbandonano alcuni dei vostri amici, sempre tra le stesse facce, sempre con gli stessi stupidi scherzi.

Il cuore di un giovane vuole ben altro, vuole conoscere la vita, gli uomini, le terre lontane, vuole conoscere l'avventura!
E così, quando mastro Karolus vi ha proposto di accompagnarlo in un viaggio verso oriente, avete accettato con entusiasmo. Mastro Karolus è un commerciante di stoffe di Havena, molto conosciuto, e poco tempo fa ha dovuto licenziare alcuni dei suoi aiutanti; adesso gli manca mano d'opera, e ha bisogno di un po' di gente in gamba, così ha detto.
Mastro Karolus intende attraversare i monti Kosch e giungere ad Angbar, una cittadina dove annualmente si tiene un importante mercato. Non è stato facile convincere i vostri genitori, ma alla fine eccovi qua: la prospettiva di un viaggio di qualche settimana, con tutti gli imprevisti che possono capitare, e il vostro desiderio di vedere finalmente il mondo ha avuto facilmente ragione di ogni resistenza. Dopo due giorni di preparativi, la partenza. La piccola carovana è composta da mastro Karolus, da sua figlia Jasmine e dal vostro gruppetto, più i cavalli e i muli. Avete viaggiato per giorni e giorni, attraversando ricche praterie e fitti boschi, zone paludose e altopiani sassosi, e pian piano l'entusiasmo dei primi giorni ha lasciato il posto alla monotonia di un viaggio lungo e faticoso. Ora siete arrivati a Gratenfels, e domani vi aspetta la dura salita fino alla forcella di Graten e poi il lungo percorso in discesa verso

Angbar. Passerete la notte nella locanda "Al Cinghiale", che si trova un po' fuori del villaggio; mastro Karolus c'è già stato altre volte e conosce il padrone, un certo Zacharias. Attraversato il paese, mentre vi lasciate alle spalle le ultime case insieme a qualche ragazzetto curioso e a un paio di galline spaurite, vedete subito la locanda, una massiccia costruzione a due piani sul lato destro della strada. È quasi buio ormai, e oltre i vetri già si vedono le lampade accese; ma sopra le vostre teste, appesa a una stanga, l'insegna della locanda è ancora visibile nella pallida luce del crepuscolo: un nero cinghiale di ferro battuto. La locanda è addossata a una ripida collina, oltre la quale si intravede la sommità di una torre di guardia.
Spossati dalla stanchezza scendete dalle vostre cavalcature, mentre mastro Karolus entra da solo nella locanda; ne esce dopo un po', accompagnato da un garzone che si affretta a condurre nella stalla gli animali con tutto il loro carico. Ora entrate tutti, salutate il locandiere e Zelda, sua moglie, e salite nelle vostre stanze per riposare un po'. Più tardi scendete di nuovo nella taverna, dove seduti intorno a un tavolo vi preparate a mettere qualcosa sotto i denti e a vuotare in allegria qualche boccale di vino.

> È tempo che i giocatori stabiliscano le qualità dei Personaggi che vogliono interpretare: il Narratore deve controllare che sui Fogli d'Identità vengano segnati per ora solo i pun-

teggi delle qualità. Se qualcuno non vuole affidarsi alla sorte, può scegliere nella lista dei Personaggi già esistenti che si trova in fondo al libro.

Nel frattempo si è fatto buio completamente, e la taverna è piena di gente: c'è qualche ubriacone venuto dal villaggio, che parla a voce alta, ma ci sono anche viaggiatori vestiti con una certa cura, probabilmente mercanti che stanno andando o tornando da Angbar.

Il cibo è alla buona, ma molto saporito, e passate il resto della serata a chiacchierare tra un bicchiere e l'altro. Mastro Karolus vi illustra il cammino da fare l'indomani mentre Jasmine, sua figlia, sembra molto stanca e si guarda intorno con aria annoiata, senza farsi contagiare dall'atmosfera re-

lativamente allegra del locale. A tratti qualcuno scoppia in una fragorosa risata, o si sentono degli *evviva !* quando la giovane cameriera arriva a qualche tavolo portando i boccali colmi. Non tutti gli ospiti della taverna, però, sono così allegri ; ci sono dei tavoli dove gli avventori bevono in silenzio, guardandosi intorno con aria cupa o parlottando a mezza voce. E pur nel frastuono che regna nel locale, riuscite a cogliere qualche brandello di conversazione :

«... è il peggio che poteva capitarci !»

«Parla piano, sei impazzito ?»

«Io non riesco a immaginare che lui ... insomma, e attacca Wengenholm ... il suo più potente vicino».

«... questo maledetto tiranno, se mi capitasse .. »

«... si dice che a Wiesenbach abbia fatto impiccare tre spie .. »

«... no, contro il nostro signore non si può dire niente !»

«Ora il Conte Baldur è in lotta con due dei suoi vicini .. »

«... non è per niente normale. La sua rapacità finirà per .. »

Queste chiacchiere dei contadini vi fanno una certa impressione. Già durante il viaggio avete sentito parlare di questo Conte Baldur, e avvici-

nandosi a Gratenfels i commenti erano sempre più negativi. Pare si tratti di un uomo ambizioso e feroce, che ha ereditato da suo zio, il precedente castellano di Gratenfels, l'intera provincia e non ha altro desiderio che quello di estendere il suo dominio.
D'altra parte sono cose che non vi riguardano. Domani a quest'ora sarete lontani da qui, ed è inutile pensarci sopra. Con una scrollata di capo ordinate un altro giro di boccali alla giovane cameriera.
Un paio d'ore più tardi decidete di andare a dormire, quando improvvisamente la porta si spalanca con un sordo rumore. Sulla soglia è comparso

un uomo imponente, dall'aspetto sinistro; le sue ricche vesti mostrano chiaramente che si tratta di un personaggio di condizione nobiliare. Al suo fianco il capitano delle guardie, che indossa una cotta di maglia ed è armato di spada, mentre fuori, oltre la porta, si intravede un gruppetto di soldati che impugnano delle lunghe lance. Immediatamente Zacharias, il locandiere, si prosterna con aria servile, mentre la maggior parte dei presenti si affretta a imitarlo. Tutti insieme gridano:

«Grotho, Garax, Grotho
Greifax, Conte di Gratenfels»

dopo di che si rialzano. L'uomo si guarda intorno con aria sprezzante, ma ad un tratto i suoi occhi si adombrano ed esclama con voce tonante: «E voi? Rifiutate di salutarmi come si conviene?»

> A questo punto il Narratore deve chiedere ai Personaggi come intendono comportarsi. Ovviamente, perché l'avventura continui è necessario che i Personaggi suscitino in qualche modo le ire del Conte; quindi, se rifiutano di inchinarsi o di recitare la formula di saluto è tutto a posto.
>
> Se invece vogliono evitare di farsi notare, e cercano quindi di imitare gli altri avventori, il Narratore dovrà ricorrere a qualche stratagemma. Innanzitutto chiederà che tutti i giocatori scrivano su un foglietto la formula esatta di saluto, senza consultare il vicino. Sarà difficile

che tutti la ricordino, perché è stata letta all'improvviso e possibilmente in maniera confusa dal Narratore; comunque, nell'improbabile caso che tutti la ricordino, il Narratore potrà ricorrere a qualche altra scappatoia. Ad esempio potrà dire: «Avete aspettato troppo prima di inchinarvi», oppure: «Non avete pronunciato la formula con la giusta intonazione», o qualsiasi altra cosa ritenga opportuno; la cosa fondamentale è che il Conte se la prenda con loro.

«Prendete quei traditori!» tuona la voce del Conte. «Sono circondato da spie! Qui tutti aspettano solo l'occasione per assassinarmi a tradimento!» A nulla servono le vostre proteste d'innocenza, il fatto che siete a Gratenfels solo di passaggio e non conoscete le usanze del luogo. Baldur Greifax non vi dà ascolto. Dagli altri avventori è inutile aspettarsi un appoggio, sembrano quasi contenti che l'ira del Conte si abbatta su di voi: per questa volta l'hanno scampata. Solo nello sguardo della giovane cameriera compare un'ombra di solidarietà. In un attimo la situazione precipita: una dozzina di guardie vi afferra, vi toglie le armi e tutti gli oggetti di valore e dopo avervi legati vi scaraventa in un angolo.

«Toglietemi dalla vista quelle canaglie!» urla Baldur. «Non sopporto di avere simile spazzatura davanti agli occhi! Faremo il processo domani mattina».

Delle mani vi afferrano rudemente e vi sbattono giù per le scale della cantina. Zacharias, il locandiere, vi precede con in mano una lampada. «Qui tengo il vino» dice, «potete lasciarli qui per la notte».
Venite scaraventati in un angolo della cantina appena illuminata. Dopo un po' la porta si apre di nuovo e vengono fatti entrare due contadini che prima erano nella taverna, legati anche loro. «Non abbiamo riso alle sue battute» mormora uno di loro con aria abbattuta.
Nel frattempo avete dato un'occhiata in giro. Sulla parete nord ci sono tre enormi botti di legno, grandi come un uomo e che devono contenere parecchi ettolitri; poi ci sono quattro botti più piccole, due contro la parete est e due contro la parete ovest, e in alto sulla parete est corre un ripiano con sopra boccali e altri oggetti in vetro.
Le ore passano lentamente, e l'incertezza sul vostro destino vi logora i nervi e vi toglie le forze. I due contadini non hanno molta voglia di chiacchierare, comunque riuscite a raccogliere qualche informazione.

> Ora viene una lista di informazioni, tra le quali il Narratore sceglie tre (tirandole a sorte oppure a suo piacimento). Il Narratore è consapevole che non tutte le informazioni dicono esattamente la verità. Sono vere in senso stretto le informazioni 1, 4, 6, 7 e 8.

1. Baldur Greifax, Conte di Gratenfels, è un pazzo che fa impiccare tutti quelli che non lo salutano correttamente.
2. A Gratenfels i forestieri sono visti con diffidenza.
3. Il locandiere è un nemico del Conte.
4. Un tempo c'erano delle miniere nei dintorni di Gratenfels.
5. Questo è il modo con cui il Conte recluta i «volontari» che gli servono per combattere contro il Duca di Wengenholm.
6. La collina dietro la locanda è percorsa da gallerie e caverne.
7. Il Conte è sempre in caccia di denaro per pagare i suoi mercenari.
8. Recentemente si è verificata la scomparsa di un paio di uomini dei dintorni, e anche di un intero gruppetto di nani.
9. L'incidente è solo uno scherzo del Conte, che adora questo genere crudele di divertimenti.
10. I dintorni di Gratenfels sono infestati di perfide creature, che dimorano di preferenza nel buio delle caverne.

L'alba ormai non è lontana, ma ancora dalla taverna vi giungono alle orecchie gli schiamazzi e le risate dei mercenari che se la spassano. Le torce alle pareti si stanno spegnendo, e la cantina scivola lentamente nel buio più profondo. Improvvisamente la porta si apre ed entra la came-

riera, con una lampada in una mano e una grossa brocca nell'altra; la segue un mercenario, il quale si avvicina ai due contadini e li libera. «Il Conte ha deciso di perdonarli» sogghigna guardandovi, «ma a voi non andrà così liscia domani mattina!» Nel frattempo la cameriera si è avvicinata a una delle piccole botti sulla parete est e sta riempiendo la brocca. Ad un tratto lascia cadere sul pavimento un coltello, e mormora: «Passate per la botte grande in mezzo!»

Appena sono usciti vi liberate dalle corde che vi legano, e vi frugate nelle tasche per vedere se avete ancora qualcosa di utilizzabile.

> È a questo punto che il Narratore invita i Personaggi ad aggiungere sui Fogli d'Identità i dati riguardanti la protezione, le armi ed eventuali altri oggetti. Se si tratta di Personaggi nati dal lancio dei dadi, allora il Narratore accetterà al massimo che uno abbia un corpetto imbottito (PPro 2), mentre gli altri avranno abiti normali; inoltre potranno avere uno stiletto, un acciarino e naturalmente il coltello lasciato dalla cameriera. Tutti gli altri oggetti o armi sono stati requisiti durante la perquisizione.
>
> Se invece si tratta di Personaggi scelti tra quelli già esistenti, i punteggi e le dotazioni resteranno quelli indicati.

Non c'è tempo da perdere. Vi avvicinate alla botte di mezzo, e uno di voi spinge con forza il co-

perchio, che cede di schianto: davanti a voi si apre un buio passaggio, da cui a tratti spira una gelida corrente. Salite tutti nella botte e rimettete a posto il coperchio dietro di voi: nell'oscurità di questa misteriosa galleria vi attende un ignoto destino, ma ormai è impossibile tornare indietro.

2. Nei sotterranei

Avvertenza importante :

> All'inizio dell'avventura regna una totale oscurità. Finché i Personaggi non riescono a trovare le torce nascoste nella Zona 1, il Narratore dovrà descrivere gli ambienti, i muri e gli oggetti esclusivamente per come si presentano al tatto. Ad esempio non dirà: «Qui trovate un piccone» bensì: «Trovate un bastone di legno lungo circa un metro, con in cima qualcosa di metallico che termina con due punte».

Passaggio 1a

Informazioni generali :

Il passaggio è alto 2 m, largo altrettanto e procede in direzione sud-nord per 6 m. (Queste informazioni vengono date ai giocatori solo dopo che sono riusciti a procurarsi un po' di luce. Solo allora potranno cominciare a disegnare la pianta.) Dopo 4 m sulla sinistra si apre un passaggio largo 2 m, mentre verso nord il passaggio continua (1b).

Informazioni particolari :

C'è un forte odore di chiuso e di aria stagnante. Le pareti e il pavimento sono coperti da ampie chiazze di muffa, e si rischia continuamente di scivolare. (Il Narratore lancia 1D6 per ogni Per-

sonaggio: se esce 1 il Personaggio scivola, ma senza perdere alcun PV.)

Zona 1: antico corpo di guardia

Informazioni generali:
La stanza misura m 6x6 ed è alta 2,50. (Queste informazioni vanno comunicate ai Personaggi appena riescono a vedere qualcosa; naturalmente hanno la possibilità di valutarne l'ampiezza tastando in giro.)

Informazioni particolari:
La stanza è piena di rottami e cianfrusaglie. Contro la parete ovest sono accatastate delle assi di legno lunghe 3-4 metri. Al centro della parete sud c'è un armadio alto 2 m e largo altrettanto, chiuso a chiave. Sulla sinistra si trova un cassettone, chiuso anche lui. In mezzo alla stanza, un tavolo rovesciato e due sedie sfondate ostacolano il passaggio, mentre alla parete nord c'è un baule chiuso a chiave.

Informazioni riservate al Narratore:

> L'armadio alla parete sud contiene un corpetto di cuoio di misura standard, una spada arrugginita (1D6+4; coefficiente di rottura 6 lanciando 2D6) e un filo a piombo lungo m 4. Sopra l'armadio c'è uno scudo di legno rotondo. Nel cassettone c'è un piccone, due dozzine di chiodi da carpentiere, un martello, una pic-

cola sega e uno scalpello. Il piccone e lo scalpello possono essere usati come armi (Piccone: 1D6+4, PAtt -3, PPar -2; scalpello 1D6+2). Armadio e cassettone sono chiusi a chiave, ma le serrature non resistono a lungo se si tenta di forzarle (Prova di forza).
Invece il baule contro la parete nord è di rovere, e può essere aperto solo usando un attrezzo. Dentro ci sono 16 torce e un acciarino.
Nell'angolo nord-ovest, nascosta dietro uno sgabello rovesciato, c'è una leva che spunta dal pavimento. Azionandola si sblocca, grazie a una carrucola, il paletto che tiene chiusa la porta di legno nel Passaggio 1b. Accanto alle assi di legno c'è un rotolo di corda ormai marcita, lunga 15 m (quando la si usa, lanciare 1D6: se esce 1 si rompe).
Attenzione: quando i Personaggi tastano gli oggetti, il Narratore non deve dire di cosa si tratta; deve dare delle indicazioni vaghe in modo che riescano a indovinare. Un'esplorazione globale della stanza sarà possibile solo quando saranno state trovate le torce. Per aprire il baule però bisognerà prima disporre di qualche attrezzo, ad esempio quelli del cassettone.
Il Narratore non deve dimenticare che questa stanza può offrire ai Personaggi un minimo di equipaggiamento e armamento indispensabili per il proseguimento dell'avventura, almeno

finché non troveranno qualcosa di più appropriato. Se non è chiaro quale dei Personaggi ha trovato un dato oggetto, si risolverà la questione ai dadi. Inoltre il Narratore suggerirà che ci sono oggetti che possono servire come armi, ad esempio una gamba della sedia.

Passaggio 1b

Informazioni generali :
Il passaggio è lungo 6 m. Dopo tre metri c'è una profonda fossa, lunga 3 m e profonda altrettanto, dovuta al fatto che il pavimento ha ceduto. A circa una spanna oltre l'altro bordo della fossa c'è una massiccia parete di legno che chiude il passaggio. (I Personaggi entrano in possesso di queste informazioni solo se hanno esplorato la Zona 1 e hanno trovato qualcosa per fare un po' di luce.)

Informazioni particolari :
La parete di legno non cede agli urti e alla pressione, né se i Personaggi cercano di abbatterla con qualche oggetto molto lungo stando al di qua della fossa, né se passano in qualche modo dall'altra parte.

Informazioni riservate al Narratore :
Se i Personaggi si avvicinano alla fossa senza precauzioni (sarebbe meglio che avanzassero a

quattro zampe) il primo della fila ci cade dentro e perde 3 PV. La cosa più semplice sarebbe prendere nella Zona 1 un'asse sufficientemente lunga; oppure, ad esempio, calare l'armadio nella fossa e camminarci sopra. La parete di legno in fondo al passaggio è in realtà una porta segreta. Per aprirla bisogna agire sulla leva situata nell'angolo nord-ovest della Zona 1.

Passaggio 2a

Informazioni generali:
Dietro la parete di legno corre un passaggio in direzione est-ovest, largo 2 m e alto appena altrettanto. L'aria è soffocante, e non c'è alcuna fonte di luce.

Informazioni particolari:
Il passaggio ha un aspetto molto malandato; ad intervalli di due metri ci sono dei puntelli collegati tra loro da una traversa. Nella parte ovest alcuni puntelli hanno ceduto e ostacolano il passaggio, e ci sono mucchi di terra e sassi. Dopo circa 14 metri il passaggio in questa direzione è completamente ostruito. Dalla parte est invece la situazione sembra migliore. Dopo una ventina di metri si sbocca su un altro corridoio che va in direzione nord-sud: la parte verso nord è sbarrata da due puntelli incrociati, mentre la parte verso sud gira dopo due metri verso est.

Informazioni riservate al Narratore :

Questo passaggio fa parte di un settore della miniera abbandonato ormai da decenni. Nella parte verso ovest c'è pericolo di crolli, e se qualche Personaggio vi si avventura il Narratore lancia 1D6 ; se esce un 5 cadono sassi e terra, se esce un 6 cede una delle traverse e il Personaggio in questione subisce 3 PFer. In fondo a questa parte del passaggio, frugando tra le macerie, i Personaggi possono trovare lo scheletro di un Guerriero : la sua cotta di maglia, lo scudo e la sua ascia bipenne (1D6+4) sono ancora in buone condizioni. Non c'è nient'altro di interessante.

In fondo alla parte est, la barricata che chiude il passaggio verso nord può essere abbattuta ma con difficoltà. Ci vorranno almeno quattro uomini per 5 Turni di gioco.

Passaggio 2b

Informazioni generali :

Il passaggio procede in direzione est, largo 2 m e alto altrettanto. Le pareti e il pavimento sono abbastanza umidi, ma l'aria è meno pesante che nel Passaggio 2a. Non c'è alcuna fonte di luce.

Informazioni particolari :

A differenza del Passaggio 2a, questa galleria dà un'impressione di sicurezza. Ogni quattro metri ci

sono dei puntelli di legno. Dal momento che non c'è illuminazione, la vista non riesce a estendersi per più di una decina di metri, sempre che i Personaggi dispongano di torce o lampade. Dopo 10 metri il passaggio ne incrocia un altro, di uguale ampiezza, che va da nord a sud. L'accesso alla parte nord è impedito da un cumulo di sassi alto circa 1,50, mentre quello alla parte sud è libero. A 22 m dall'incrocio c'è una scala che scende sulla destra; invece proseguendo ancora verso est il passaggio svolta dopo 8 m in direzione nord, diventando largo 4 m e alto 3. Qui ci sono delle fiaccole che emettono una debole luce.

Informazioni riservate al Narratore:

Anche questo passaggio è inutilizzato da molto tempo, il che tuttavia non significa che sia completamente abbandonato dagli abitanti della miniera. In fondo qui non c'è pericolo di crollo, e due sale scavate lungo questo corridoio testimoniano che vi si svolgeva un'intensa attività. Evidentemente l'ampliamento della miniera verso sud non ha dato i frutti sperati, così gli scavi sono stati abbandonati.

Il cumulo di sassi che ostacola l'accesso alla parte nord dell'incrocio non è insormontabile, dato che restano liberi 50 cm fino al soffitto. Se i Personaggi danno un'occhiata oltre il cumulo vedono una debole luce; ne vedono una anche in direzione est, se proseguono lungo il Passaggio 2b e arrivano all'altezza della scala.

Zona 2 : galleria abbandonata

Informazioni generali :

Un corridoietto di m 2x2x2 si allarga in una stanza molto umida, di m 6x8, alta 3,50 e completamente buia. Se si fa un po' di luce si scopre che gran parte del pavimento è allagato.

Informazioni particolari :

Circa i due terzi del pavimento, praticamente tutta la parte ovest, sono coperti d'acqua. C'è solo uno stretto passaggio lungo la parete est, che consente di arrivare all'angolo sud-est. Da qui, ad un'altezza di circa 2 m, parte uno stretto cornicione scavato nell'argilla e largo 50 cm, che percorre tutta la parete sud. Nell'angolo sud-est si notano sulla parete diversi buchi all'altezza del pavimento. Sul soffitto, circa a metà della parete ovest, c'è una fessura larga un palmo da cui scende incessantemente dell'acqua.

Informazioni riservate al Narratore :

> Se i Personaggi arrivano a meno di 3 m dalla parete sud, o tentano di attraversare la pozza d'acqua (profonda 50 cm), dai buchi nel muro dell'angolo sud-est escono da 2 a 12 Ratti (lancia 2D6). I Ratti hanno i seguenti punteggi : Cor 10 ; PAtt 5, PPar 0 ; PImp 2, PPro 0 ; PV 3 ; Classe 2. Questi animali combattono secondo regole particolari (vedi il capitolo *3. Nuovi mostri*) e comunque lottano fino alla morte.

Sul cornicione d'argilla lungo la parete sud c'è una vecchia lancia (1D6+3), invisibile dal basso. Se un Personaggio riesce a salire sul cornicione, ha il 50% di possibilità (da 1 a 3 lanciando 1D6) di scivolare sull'argilla umida e di cadere nella pozzanghera. In questo modo perde 1 PV.

Sul fondo della pozzanghera, a 50 cm di profondità, c'è uno scudo di legno con dei rinforzi in ferro. È coperto di muffa e completamente impregnato d'acqua, ma con una buona ripulita può offrire ancora una discreta protezione. Non c'è nessun altro oggetto interessante.

Zona 3 : galleria in attività

Informazioni generali :

È un grande ambiente chiaro che misura 10 m sull'asse est-ovest e 10 su quello nord-sud. Nell'angolo nord-ovest e sul muro sud sono stati praticati degli scavi, rispettivamente di m 4x2 e 2x2. Il muro di fronte all'entrata è di forma irregolare. Basta un'occhiata per rendersi conto che qui si lavora duro. La sala è alta circa 3,50.

Informazioni particolari :

Il pavimento è circa 50 cm più basso rispetto al corridoio. Dall'ingresso parte una pedana di legno larga 2 m, che scende verso il pavimento della sala terminando a 4 m dalla parete ovest. Sulla

pedana ci sono due vagoncini di legno, lunghi circa un metro, muniti di ruote di fattura molto rozza. Uno dei vagoncini è riempito a metà di materiale.
Alle pareti brillano delle torce accese, infilate in sostegni metallici. Nella nicchia sulla parete sud è acceso un fuoco, che manda nere volute di fumo in un foro di aerazione praticato nel soffitto. Qui lavorano giorno e notte tre Nani: staccano grossi blocchi di roccia dalla parete, li riducono in pezzi più piccoli a colpi di martello e caricano questo materiale sui vagoncini.

Informazioni riservate al Narratore:

Questa è una miniera in attività, da cui i Nani estraggono minerale argentifero. Questi Nani ridotti in servitù sono molto differenti fisicamente e per carattere dai loro simili che vivono in libertà (Cor 5; PAtt 8, PPar 6, PPro 1; PV 20; Classe 7).
Ci sono pochissime probabilità (se esce 1 lanciando 1D6) che i Nani si mostrino ostili quando scorgono i nostri eroi. Da 2 a 5 sembrano assolutamente indifferenti alla loro presenza e continuano tranquillamente a lavorare. Se esce il 6, hanno addirittura una reazione amichevole e comunicano ai Personaggi delle informazioni su una parte della miniera (il Narratore lancia 1D6; da 1 a 4 i Nani raccontano del settore della miniera in cui lavorano,

e cioè delle Zone 3, 4, 5, 6 ; se esce 5 o 6 aggiungono che nel settore est lavorano come schiavi degli Gnomi, e che ci sono degli Orchi che sorvegliano il lavoro).
Se si viene allo scontro i Nani attaccano usando i loro attrezzi. Nella sala ci sono tre picconi (1D6+4, PAtt -3, PPar -2), tre pale (1D6, PAtt -2, PPar -2), quattro piccoli martelli (1D6+1, PPar -3) e uno scalpello (1D6+2). Se un Nano viene ferito gli altri smettono di combattere e riprendono a lavorare.
Se i Personaggi non sono ancora stati nelle Zone 8 o 9, possono imbattersi in una pattuglia di due Orchi (1 o 2 lanciando 1D6). Gli Orchi (Cor 8 ; PAtt 9, PPar 7, PPro 2 ; PV 15 ; Classe 8) sono armati di sciabole che procurano 1D6+4 PImp. Nel caso di un incontro con gli Orchi, c'è un 50% di probabilità (1-3 lanciando 1D6) che i Nani si schierino dalla parte dei Personaggi, altrimenti restano neutrali. Gli Orchi combattono finché non hanno dimezzato il loro punteggio di Energia Vitale, quindi si danno alla fuga.

Zona 4 : alloggiamento dei Nani

Informazioni generali :
Questa stanza rettangolare misura 10 m sull'asse est-ovest, 8 su quello nord-sud ed è alta 2,50. A metà della parete sud c'è un ingresso, e un altro

si trova nell'angolo nord-ovest, dove un piccolo passaggio conduce verso nord.
Nell'angolo sud-ovest ci sono delle braci che rosseggiano sopra un piccolo focolare di mattoni d'argilla. Sopra questa debole fonte di luce, l'unica nella stanza, si apre una specie di camino.

Informazioni particolari :
Entrando in questa stanza, muniti di una torcia o qualche altra fonte di luce, si notano subito contro la parete est cinque rozze impalcature : si tratta di dieci letti a castello, dove stanno dormendo 4 Nani. Al centro c'è un tavolo con intorno quattro sedie. Contro la parete nord ci sono due grandi bauli, mentre sulla parete ovest, vicino all'uscita, c'è un armadio largo 1,50 m e alto 2. Quando i Personaggi entrano i Nani si svegliano di soprassalto.

Informazioni riservate al Narratore :

> Questo è l'alloggiamento dei Nani condannati a lavorare in questo settore della miniera. I Nani (Cor 5 ; PAtt 8, PPar 6, PPro 1 ; PV 20 ; Classe 7) appena svegli restano stupiti e immobili. Se i nostri si comportano in maniera amichevole, c'è una probabilità su due (1-3 lanciando 1D6) che i Nani forniscano preziose informazioni. Il Narratore potrà scegliere, a suo piacimento oppure a sorte, tre informazioni tra le sei seguenti :

1. Nel deposito ci sono degli attrezzi che possono aiutare i Personaggi a fuggire.
2. In questo settore passano di tanto in tanto delle pattuglie di Orchi, comunque mai più di due alla volta.
3. Nella miniera ci sono in tutto 12 Nani.
4. I Nani sono qui da poco. Una volta ci abitavano degli Gnomi, che ora stanno nel settore est.
5. Nella parte sud-ovest della miniera c'è una vecchia galleria in rovina, dove è pericoloso entrare.
6. I Nani possiedono un filtro magico, in grado di restituire i PV perduti. Un flacone contiene due dosi.

Il camino nell'angolo sud-ovest è troppo stretto per consentire una fuga da quella parte. Nei bauli allineati contro la parete nord ci sono dei vestiti e altre cianfrusaglie senza valore; tuttavia nascosta sul fondo di quello di destra c'è una borsa con dentro dei piccoli lingotti d'oro - il tesoro dei Nani - del valore di 15 Corone. Se i Personaggi trovano il tesoro, i Nani diventano aggressivi e attaccano (dispongono di due piccoli martelli che danno 1D6+1 PImp), mentre cercano di far accorrere i loro compagni che lavorano. Nell'armadio sulla parete ovest c'è solo un flacone contenente il filtro magico.

In linea di massima i Personaggi non possono contare sui Nani come alleati, in quanto sono totalmente apatici, ma se si comportano bene con loro, e li trattano amichevolmente, i Nani offriranno in regalo il loro prezioso filtro magico.

Zona 5 : galleria in attività

Informazioni generali :
È una grande sala più o meno rettangolare, che misura 8 m da nord a sud e 12 da est a ovest. In altezza raggiunge quasi i 3 metri. La parete ovest, quella di fronte all'entrata, è irregolare e presenta numerose nicchie e sporgenze.

Informazioni particolari :
Qui ci sono costantemente tre Nani, che estraggono da una vena che corre lungo la parete ovest del materiale che manda argentei bagliori. Due scavano con il piccone, l'altro carica il materiale su un vagoncino con le ruote di legno, lungo circa un metro ; ci sono altri due vagoncini, più verso il centro della sala. Su ognuna delle due pareti laterali ci sono quattro torce accese, che spargono una luce sinistra nell'atmosfera soffocante della sala.

Informazioni riservate al Narratore :

Questi Nani sono tenuti in schiavitù dai padroni della miniera, e il minerale che estraggono ha un alto tenore d'argento. Il loro morale è a terra, sono ormai rassegnati, e perciò i loro punteggi sono molto inferiori a quelli dei Nani normali : Cor 5 ; PAtt 8, PPar 6, PPro 1 ; PV 20 ; Classe 7. Esiste tuttavia una remota possibilità che si mostrino ostili ai Personaggi (se lanciando 1D6 esce 1). Da 2 a 5 non hanno nessuna reazione all'arrivo dei nostri eroi, mentre se esce il 6 assumono un atteggiamento amichevole e raccontano la loro triste storia.

In questo caso il Narratore lancia di nuovo 1D6 : se esce 1 o 2 i nostri apprendono che è impossibile arrivare alla torre, e cioè all'unica uscita, se non attraversando un locale pieno di guardie. Se esce 3 o 4 i Nani raccontano di aver sentito dire che una volta c'era un passaggio che conduceva dalla miniera a un sistema di grotte sotterranee. Se infine esce 5 o 6 i nostri apprendono che è meglio non fidarsi degli Gnomi, creature inclini alla malvagità.

Se si arriva al combattimento i Nani usano i due picconi (1D6+4, PAtt -3, PPar -2) e una pala (1D6, PAtt -2, PPar -2), ma appena uno di loro viene ferito si arrendono e cadono in uno stato di apatia. Se i Personaggi non sono ancora stati nelle Zone 8 o 9 può essere (1 su

6) che incontrino un Orco (Cor 8; PAtt 9, PPar 7, PPro 2; PV 15; Classe 8) armato di sciabola (1D6+4) e di scudo (PPro+1). Questo combatte finché non perde la metà dei suoi PV, poi fugge.

Passaggio 5a

Informazioni generali:
È un normale passaggio largo 2 m e alto altrettanto, situato a nord del passaggio che collega le Zone 5 e 6 e parallelo ad esso.

Informazioni particolari:
L'aria ha odore di muffa, e si ha l'impressione che qui i lavori siano stati abbandonati da molto tempo. È tutto buio.

Informazioni riservate al Narratore:
Verso ovest il passaggio finisce contro la roccia: qui gli scavi sono stati interrotti. La parete nord tuttavia, qui alla fine del passaggio, sembra opera dell'uomo. In effetti un tempo questo era l'accesso a un sistema di grotte sotterranee, che i padroni della miniera hanno fatto murare. I Nani che lavorano nel settore ovest della miniera o non conoscono l'esistenza di questo accesso, o non hanno il coraggio di riaprirlo. Il muro di pietre ha uno spessore di 50 cm, e può essere abbattuto a colpi di

piccone; ci vorranno almeno 20 Turni di gioco. Tuttavia non è facile accorgersi dell'esistenza del passaggio, bisogna cercare con cura.

Zona 6: deposito

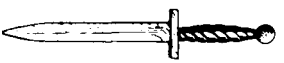
Informazioni generali:
È un locale buio, il cui unico accesso si trova sulla parete ovest. È lungo 8 m sull'asse nord-sud, 4 su quello est-ovest ed è alto 2,50.

Informazioni particolari:
Rischiarando l'ambiente si nota una gran quantità di attrezzi e utensili. Accanto a due carrelli di legno, lunghi circa 1 m, c'è alla parete sud un grande tavolo da lavoro, con una morsa e un'incudine accanto a un braciere; sulla parete ovest, a sinistra dell'ingresso, c'è un ripiano; accanto alla parete nord ci sono due pagliericci, dove dormono due Nani. Appese alle pareti ci sono in tutto tre lampade a petrolio. Sul ripiano ci sono tre rotoli di corda lunghi 10, 15 e 20 m, una scatola di grasso, una sega, sette piccoli martelli adatti ai Nani, una mezza dozzina di sacchi di varia misura e un centinaio di chiodi assortiti. Sotto sono appoggiati alla parete tre picconi, quattro badili e due mazze da fabbro (1D6+6, PAtt -3, PPar -5). A destra dell'ingresso c'è una grossa botte piena d'acqua.

Informazioni riservate al Narratore :

I Nani che si trovano in questo deposito-officina sono ridotti in schiavitù, e sono più deboli dei Nani normali : Cor 5 ; PAtt 8, PPar 6, PPro 1 ; PV 20 ; Classe 7. All'ingresso dei nostri eroi si svegliano, ma non si comportano in maniera ostile. Il Narratore lancia 1D6 : da 1 a 3 rispondono evasivamente alle domande che vengono loro rivolte, da 4 a 6 imprecano contro i loro oppressori e cominciano a parlare. In questo caso il Narratore lancia di nuovo 1D6 : da 1 a 4 i Personaggi vengono a sapere che i Nani e gli Gnomi che lavorano nella miniera estraggono minerale d'argento, e poi con ceste e carrelli lo trasportano a un centro di raccolta dove viene preso in consegna da Orchi e Salamandri. Se invece esce 5 o 6 i Nani raccontano di aver visto dei Goblin aggirarsi nella miniera e tormentare gli Gnomi.

Sul ripiano, dietro la scatola di grasso, ci sono tre bottigliette che contengono rispettivamente olio, una forte acquavite e un filtro magico. Si tratta di merci preziose di contrabbando che i Nani non cedono volentieri. Se i Personaggi se ne impadroniscono i Nani non si oppongono, ma da questo momento si mostrano offesi e non dicono più nulla.



Zona 7 : stanza del pozzo

Informazioni generali :
Una breve (1,5 m) rampa di scale scende in un ambiente buio, di forma irregolare (circa m 4x4), situato circa 1 m più in basso. Nell'angolo sud-ovest si nota una cavità di m 2x2.

Informazioni particolari :
La rientranza nell'angolo sud-ovest è pavimentata con assi di legno. Contro la parete sud, di fronte alla scala, c'è un vecchio baule in cattivo stato. Il soffitto (alto circa 2,50 m) è sostenuto da grossi puntelli di legno.

Informazioni riservate al Narratore :

> Le assi nell'angolo sud-ovest nascondono un pozzo profondo 3 m, che un tempo serviva da pozzo nero. Le assi sono marce, e il primo che vi mette piede cade nel pozzo (da 1 a 6 PFer). Non è certo un'esperienza piacevole, ma ha i suoi lati positivi: in fondo al pozzo c'è una spada, maleodorante ma in perfetto stato di conservazione (1D6+4).
> Nel baule accanto alla parete sud, sotto cumuli di rifiuti e cianfrusaglie, cercando bene si può trovare una lampada a petrolio vuota e un filtro magico. Per capire che si tratta di un filtro magico bisogna assaggiarlo, e subito ci si sente rinvigoriti e in gamba ; ce ne sono due dosi.

Zona 8 : corpo di guardia degli Orchi

Informazioni generali :

Una tenda di cuoio nasconde l'ingresso a un ambiente di m 4x4 e alto 2. Ci sono due lampade, una sul muro est e una sul muro ovest, che illuminano appena la stanza.

Informazioni particolari :
Alla parete ovest ci sono due armadi abbastanza grandi. Nel centro un tavolo, dove sono seduti due Orchi che giocano a morra ; appena vedono i nostri eroi balzano in piedi impugnando le armi.

Informazioni riservate al Narratore :

Gli Orchi (Cor 8 ; PAtt 9, PPar 7, PPro 2 ; PV 15 ; Classe 8) si accorgono di essere in minoranza e chiamano i loro compari della Zona 9 (se i Personaggi hanno già incontrato una o più pattuglie di Orchi, nella Zona 9 ce n'è solo uno, altrimenti due). Quelli della Zona 8 sono armati con una sciabola (1D6+4) e una lancia (1D6+2), mentre i rinforzi della Zona 9 arrivano non prima di 5 Turni di gioco armati di sciabola e scudo. Gli Orchi hanno addosso rispettivamente 12 e 22 Ducati. Gli armadi contengono ciascuno una sciabola (1D6+4), una lancia corta (1,50 m ; 1D6+2) e uno scudo, oltre a piccoli oggetti di uso comune per gli Orchi ma inutili per gli esseri umani.

Zona 9 : corpo di guardia degli Orchi

Informazioni generali :

Una pesante tenda di cuoio nasconde l'entrata a una stanza di m 4x4, alta circa 2 m. Sulle pareti est e ovest ci sono due lampade, che diffondono nella stanza un chiarore crepuscolare.

Informazioni particolari :

Seduto a un tavolo nel centro della stanza, con il capo reclino appoggiato a un braccio, un Orco sta schiacciando un sonnellino. Nell'angolo opposto all'entrata si nota un armadio di legno massiccio.

Informazioni riservate al Narratore :

Se nel corso dei loro vagabondaggi nella miniera i nostri hanno già incontrato una o più pattuglie di Orchi, allora in questa stanza c'è solo l'Orco addormentato ; altrimenti ce n'è un secondo, non visto all'entrata perché si teneva addossato alla parete nord. Costui attacca immediatamente i nostri con la sua sciabola e chiama in aiuto i suoi compari della Zona 8. Questi non arrivano prima di 4 Turni di gioco, armati con le loro lance e spade. Anche l'Orco addormentato non riesce a intervenire prima di 4 Turni di gioco.

Se nella stanza trovano un Orco solo, i Personaggi hanno forti probabilità (da 1 a 5 lanciando 1D6) di ridurlo all'impotenza ; se esce 6 combatterà fino alla morte con la sua sciabola (1D6+4). I punteggi degli Orchi sono : Cor 8 ; PAtt 9, PPar 7, PPro 2 ; PV 15 ; Classe 8 ; hanno addosso rispettivamente 10 e 35 Ducati. L'armadio contiene due scudi e un'accetta (1D6+3), ed ha affisso sull'interno della porta un ordine di servizio da cui risulta che gli Orchi ricevono il cambio ogni 12 ore.

Zona 10 : deposito degli Gnomi

Informazioni generali :

Un ingresso molto ampio (4 m) conduce in una stanza rettangolare che misura 10 m sull'asse est-

ovest e 6 su quello nord-sud. La stanza non è illuminata, ma la debole luce del corridoio vi penetra spandendo intorno un fioco chiarore.

Informazioni particolari :
Qui dentro regna un disordine spaventoso : qua e là sono sparsi tutti i possibili attrezzi e utensili che possono servire per lavorare sotto terra. Ci sono travi e assi di varia lunghezza, puntelli e cunei di legno, una dozzina di ceste di vimini, due carriole, un mucchio di secchi di legno con l'impugnatura di corda, quattro badili, dei pezzi di cuoio di diversi metri quadrati, molto sudici e rigidi come legno, tre carrelli di legno lunghi circa 1 m e muniti di rudimentali ruote di legno, due picconi col manico spezzato e diversi rotoli di canapa grezza. Nel centro un baule da fabbro ferraio.

Informazioni riservate al Narratore :

> Il Narratore lancia 1D6 : se esce 1 o 2 i Personaggi trovano qui dentro un Orco (Cor 8 ; PAtt 9, PPar 7, PPro 2 ; PV 15 ; Classe 8) armato di lancia (1D6+2) e scudo (PPro+1). Inoltre ha una frusta (1D6+2) fissata alla cintura. Appena vede i Personaggi li attacca e combatte fino alla morte. Il baule contiene una tenaglia, due martelletti, due lampade avvolte in pezzi di carta oleata e chiodi di svariate misure. In un angolo del baule c'è una cassettina

di legno ; è facile aprirla, ma appena si solleva il coperchio dalle pareti laterali partono verso l'alto due freccette d'acciaio che infliggono allo sfortunato curioso 2 PFer. Fortunatamente le freccette non sono avvelenate, mentre è avvelenato lo stiletto che si trova nella cassettina : i nostri avranno modo di accorgersene solo quando lo useranno (l'essere vivente che viene colpito riceve 1 PFer e muore 5 Turni di gioco più tardi). Nella cassetta c'è inoltre una grossa chiave di bronzo a pettine largo.

Passaggio 10a : passaggio senza uscita

Informazioni generali :
Dopo 8 m questo passaggio buio finisce contro una parete di roccia.

Passaggio 10b : passaggio ostruito

Informazioni generali :
Il passaggio non sembra essere utilizzato da molto tempo, e dopo 8 m è ostruito da un cumulo di detriti. Dentro non c'è niente di interessante.

Passaggio 10c

Informazioni generali :
Il passaggio si ferma dopo 5 m.

Zona 11 : galleria degli Gnomi

Informazioni generali :
È un ambiente quadrato, che misura m 8x8 ed è alto circa 2,50. Le pareti est e sud hanno un profilo irregolare, perché da qui si estrae il minerale. La sala ha due entrate ; una, larga 3 m, che sbocca nell'angolo sud-ovest ; l'altra sulla parete ovest, larga 2 m.

Informazioni particolari :
Alla debole luce di alcune torce, quattro Gnomi sono intenti al lavoro. Due di essi, muniti di un corto piccone, staccano il minerale rispettivamente dalle pareti est e sud, mentre gli altri due lo sminuzzano a colpi di martello e lo mettono nei secchi con le pale. Accanto ai secchi (ce ne sono 5) c'è un carrello lungo circa 1 m con delle rudimentali ruote di legno. Vicino alle pareti ovest e sud ci sono due mucchi di detriti alti circa 1 m. Quando entrano gli eroi, gli Gnomi spaventati abbandonano il lavoro e cercano di guadagnare le uscite.

Informazioni riservate al Narratore :
Se gli Gnomi (Cor 5 ; PAtt 6, PPar 5, PPro 1 ; PV 2 ; Classe 5) vengono attaccati, si difendono usando i loro attrezzi come armi. Dispongono di due picconi (1D6+3, PAtt -2, PPar -1) e due pale (1D6, PAtt -2, PPar -2). Se non sono attaccati restano tranquilli. Se qualcuno

vuole interrogarli, il Narratore lancia 1D6 ; se esce 1 o 2 gli Gnomi danno risposte evasive (i Personaggi possono continuare a fare domande finché non ottengono delle risposte più precise, sempre che dal dado esca un numero da 3 a 6) ; se esce 3 o 4, affermano di essere gli unici Gnomi presenti nella miniera (è falso !) ma che ci sono molti Nani nel settore ovest ; se infine esce 5 o 6, dicono la verità sui loro simili della miniera e descrivono i luoghi e le condizioni del loro lavoro.

Può essere che i Personaggi incontrino qui degli Orchi. Il Narratore lancia 1D6 ; se esce 1 o 2 sbucano due Orchi (Cor 8 ; PAtt 8, PPar 7, PPro 2 ; PV 15 ; Classe 8) armati di clava (1D6+2). Ognuno di loro ha addosso 10 Ducati.

Zona 12 : galleria degli Gnomi

Informazioni generali :

È una sala di forma irregolare, che misura 10 m da est a ovest e 8 da nord a sud. È alta non più di 2 m, e presenta delle nicchie nell'angolo nord-est e subito a sinistra dell'entrata, che si apre nella parete ovest a circa 2 m dalla parete sud. L'ambiente è ben illuminato da diverse torce e da due lampade appese alle pareti.

Informazioni particolari :
Dentro ci sono 4 Gnomi, intenti a scavare il materiale dalla parete est. Nel centro della sala ci sono 3 vagoncini di legno che evidentemente servono per il trasporto del materiale, e tra i vagoncini e gli Gnomi sono poggiati a terra diversi secchi e cassette di legno con i manici di corda.

Informazioni riservate al Narratore :

Se vengono attaccati, gli Gnomi (Cor 5 ; PAtt 6, PPar 5, PPro 1 ; PV 12 ; Classe 5) si difendono con due corti picconi (1D6+3, PAtt -2, PPar -1) e due pesanti martelli (1D6+3, PAtt -2, PPar -2). Tuttavia si arrendono appena si accorgono di essere in stato di inferiorità, vale a dire appena subiscono più PFer dei loro avversari. Se i Personaggi non attaccano, il comportamento degli Gnomi sarà stabilito lanciando 1D6 ; da 1 a 4 restano passivi e rispondono evasivamente (tuttavia queste piccole creature sono molto avide, e bastano 10 Ducati per farli diventare più disponibili) ; se esce 5 o 6 raccontano qualcosa sulla loro situazione. Il Narratore lancia due volte 1D6 per stabilire quali sono le informazioni di cui i Personaggi entrano in possesso (al massimo due) :

1-2 : gli Gnomi sono prigionieri degli Orchi e sono costretti ai lavori forzati. A suo tempo hanno scoperto un filone argenti-

fero, ma poi hanno lasciato il posto ai Nani che ora lavorano all'estrazione. Gli Gnomi ora sono stati spostati nel settore est e devono individuare nuovi filoni.

3-4 : la miniera è sorvegliata da Orchi e Salamandri.

5-6 : è meglio non avere a che fare con i Nani del settore ovest.

Mentre tre degli Gnomi parlano con i Personaggi, il quarto esce furtivamente per mettere in guardia i suoi compari della Zona 13. La cosa gli riesce solo se esce 5 lanciando un dado.

Zona 13 : alloggio degli Gnomi

Informazioni generali :

È un vasto ambiente a pianta irregolare. La sala principale misura 10 m da est a ovest, e su di essa sboccano due ingressi, uno sulla parete est e uno sulla parete sud. Nell'angolo nord-ovest c'è una nicchia di m 2x2, mentre sull'angolo nord-est si apre un passaggio, largo 4 m, che dà su una sala secondaria lunga 6 m sull'asse est-ovest e 4 su quello nord-sud. Tutto l'ambiente è alto circa 2 m.

Informazioni particolari :

All'incerta luce di un focolare nel centro della sala si vedono otto capanne d'argilla a forma

d'igloo, alte circa un metro: sono le abitazioni degli Gnomi. Cinque si trovano nella sala principale, le altre tre in quella secondaria. Attorno al focolare siedono 5 Gnomi, i quali all'apparire dei nostri eroi balzano in piedi. Se sono già stati avvertiti della presenza dei Personaggi nella miniera, dietro a loro c'è un sesto Gnomo, quello fuggito dalla Zona 12. Contro la parete nord della sala secondaria, dietro le capanne, si nota un enorme masso di pietra.

Informazioni riservate al Narratore:

Se gli Gnomi (Cor 5; PAtt 6, PPar 5, PPro 1; PV 12; Classe 5) sono già all'erta, c'è 1 possibilità su 6 che decidano di combattere (dispongono di 1 PImp). D'altra parte non sono dei gran combattenti, anche a causa della loro lunga servitù: appena uno di loro viene ferito si arrendono e assumono un atteggiamento apatico. Lo stesso avviene se esce da 2 a 4 (da 1 a 4 se gli Gnomi non erano stati avvertiti). Se esce 5 o 6 gli Gnomi si mostrano molto disponibili e forniscono ai Personaggi queste importanti informazioni:

1. Il minerale argentifero viene portato dai Nani fino al punto di raccolta che si trova tra le Zone 8 e 9, dove viene prelevato dai Salamandri; questi lo trasportano in un locale dove dall'argento si ricavano i Ducati.

2. Nel corridoio segreto (alto 1 m, lungo 11 m verso nord) dietro il macigno dovrebbe esserci una mappa, sulla quale sarebbe segnata l'esistenza di un passaggio tra la parte occidentale della miniera e un sistema di grotte sotterranee. Questo passaggio, del quale i Nani non sanno nulla, si dice sia stato murato tanto tempo fa ma dovrebbe essere possibile riaprirlo.

Se i Personaggi commettono l'errore di infilarsi tutti quanti nel corridoio segreto, gli Gnomi fanno rotolare il masso davanti all'apertura; imprigionando i nostri eroi sperano di ottenere in seguito un trattamento di favore dai Salamandri o dagli Orchi. Se i Personaggi sono già passati nelle Zone 8 e 9, ora sopraggiungono tre Salamandri (Cor 7; PAtt 8, PPar 7, PPro 3; PV 15; Classe 8) armati di clava (1D6+2); altrimenti compaiono tre Orchi (Cor 8; PAtt 9, PPar 7, PPro 2; PV 15; Classe 7) che combattono con le loro sciabole (1D6+4).

Zona 14: sala di controllo

Informazioni generali:

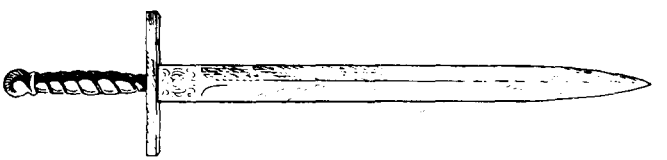
È una piccola stanza di m 4x4, ben illuminata, alta 2,50. L'entrata, larga 2 m, si apre sulla parete est nell'angolo sud-est.

Informazioni particolari :
C'è un tavolo in mezzo alla stanza, dove siedono due Salamandri che tengono d'occhio il corridoio. Dietro di loro c'è un piccolo armadio addossato alla parete ovest.

Informazioni riservate al Narratore :

I due Salamandri (Cor 7 ; PAtt 8, PPar 7, PPro 3 ; PV 15 ; Classe 7) sono armati di clava (1D6+2), e hanno l'incarico di sorvegliare il trasporto del minerale dal settore di estrazione a quello di lavorazione e custodia. Il minerale estratto viene portato dai Nani con i carrelli nel centro di raccolta che si trova tra le Zone 8 e 9 ; qui viene preso in consegna dai Salamandri e portato nella Zona 16 passando davanti alla Zona 14.

Alla vista dei nostri eroi i due Salamandri afferrano le armi e combattono fino alla morte. Hanno l'ordine di non abbandonare per nessun motivo il loro posto, quindi non possono andare a cercare aiuto nella Zona 16. Nell'armadio c'è un corpetto di cuoio (PPro+3) che deve essere appartenuto ad un essere umano.



Zona 15 : sala di controllo

Informazioni generali :
È una piccola stanza di m 4x4, ben illuminata, alta 2,50. L'entrata, larga 2 m, si apre sulla parete ovest nell'angolo sud-ovest.

Informazioni particolari :
C'è un tavolo in mezzo alla stanza, dove sono seduti due Salamandri che tengono d'occhio il corridoio. Dietro di loro c'è un pesante baule addossato alla parete est.

Informazioni riservate al Narratore :

I due Salamandri (Cor 7 ; PAtt 8, PPar 7, PPro 3 ; PV 12 ; Classe 7) sono armati di clave rinforzate in cima con un pezzo di selce (1D6+3). Hanno il compito di sorvegliare il ritorno dei carrelli dalla Zona 16 verso il centro di raccolta tra le Zone 8 e 9, e come i loro compari della Zona 14 - e come le pattuglie di Orchi - devono badare che nessuno passi dal settore di estrazione a quello di lavorazione e custodia.

Appena vedono i nostri eroi, i due Salamandri afferrano le armi e combattono fino alla morte. Hanno l'ordine di non abbandonare per nessun motivo il loro posto, quindi non possono cercare aiuto nella Zona 16. Uno dei due ha addosso la chiave che apre il baule, dove ci sono due clave rinforzate (1D6+3), un coltello (1D6) e una borsa di cuoio.

Zona 16 : la zecca

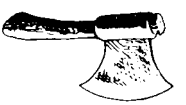
Informazioni generali :

È una stanza relativamente grande, ben illuminata e piena di rumore e di fumo. Misura m 8x8 e presenta sulla parete ovest una nicchia, alta circa tre metri. Ci sono due corridoi che partono dalla parete nord, e uno sulla parete est, largo 4 m, ma che si restringe dopo un po'. Due bracieri proiettano rapide ombre sulle pareti, e nell'ambiente grava un odore penetrante.

Informazioni particolari :

Nella parte sud della stanza ci sono tre carrelli carichi di minerale, che sono stati portati qui attraverso il corridoio che sbuca nell'angolo sud-ovest. C'è anche un carrello vuoto, che aspetta di essere riportato nel centro di raccolta attraverso il corridoio che sbuca nell'angolo sud-est.

Nella nicchia sulla parete ovest è collocato un rudimentale altoforno, che un Goblin provvede a riempire di minerale. Lungo la parete ovest corre una canaletta da cui cola l'argento fuso, che un secondo Goblin raccoglie e versa in uno stampo ; infine, al centro della sala un Orco provvede a coniare le monete d'argento. Accanto a lui, in un recipiente di pietra, è già ammucchiata una gran quantità di sonanti Ducati.



Informazioni riservate al Narratore :

I due Goblin (Cor 5 ; PAtt 7, PPar 5, PPro 2 ; PV 12 ; Classe 5) e l'Orco (Cor 8 ; PAtt 9, PPar 7, PPro 2 ; PV 15 ; Classe 8) non sono armati, ma possono difendersi con i pezzi di legno che sono sparsi sul pavimento (1D6+2), oppure con un gancio di ferro (1D6+3) che si trova presso la canaletta. Oltre al minerale d'argento e alle monete contenute nel recipiente di pietra, nella sala non ci sono altri oggetti di valore. Quando i Goblin e l'Orco vengono attaccati cercano di fuggire, ma ci riescono solo se esce da 1 a 3 lanciando 1D6. Altrimenti combattono finché non hanno perduto la metà dei loro PV, e a quel punto prendono la fuga.

Zona 17 : abitazione dei Trogloditi

Informazioni generali :

È una sala rettangolare che misura 6 m sull'asse nord-sud e 4 su quello est-ovest. L'entrata, larga 2 m, si apre sulla parete sud ed è dissimulata da una tenda di pelli d'orso piuttosto maleodoranti. Il soffitto è alto circa 2,50 m, e c'è un'unica torcia che illumina appena l'ambiente.

Informazioni particolari :

È chiaro che qui abitano degli esseri umani. Ci sono due creature massicce distese accanto al

muro ovest, vestite solo di un perizoma di cuoio. La stanza è completamente vuota; ci sono solo due chiavi, una grande e una piccola, appese alla parete sud accanto all'entrata.

Informazioni riservate al Narratore:

Le creature sono due Trogloditi (Cor 11; PAtt 10, PPar 6, PPro 1; PV 30; Classe 12). Appena i Personaggi entrano, i due balzano dai loro giacigli e afferrano le armi: ascia di pietra (1D6+2) e lancia con punta di selce (1D6+2), quindi si lanciano immediatamente all'attacco. Se i Trogloditi si accorgono di avere la peggio, uno dei due cerca di prendere le chiavi appese al muro e di fuggire dalla tenda e poi dalla porta all'estremità ovest del Passag-

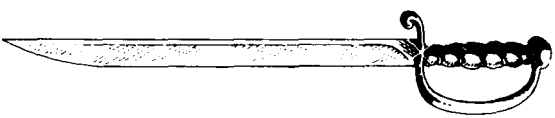
gio 17a; tentativo che i nostri devono cercare di impedire. La chiave grande serve per aprire la porta in fondo al passaggio, che conduce in una caverna (Zona 29) dove, dietro un'inferriata, è rinchiuso un Dragone. La chiave piccola apre la serratura dell'inferriata. Se la fuga del Troglodita non riesce (1-2 lanciando 1D6) i due continuano a combattere fino alla morte. Altrimenti quello che riesce a fuggire libera il Dragone dalla gabbia e con il suo aiuto barrica la porta del Passaggio 17a. In ogni caso il Dragone non entra mai nel settore della miniera.

Passaggio 17a

Informazioni generali:
Questo corridoio collega la Zona 17 con la Zona 22 (la torre), e va in direzione est-ovest. All'estremità ovest c'è una pesante porta di rovere.

Informazioni riservate al Narratore:

La porta può essere aperta con la chiave grande della Zona 17. Dietro inizia il sistema di grotte sotterranee, a partire dalla Zona 29.



Passaggio 17b

Informazioni generali :
A circa metà del corridoio più occidentale che collega la Zona 16 con la 17, inizia verso ovest il Passaggio 17b, il quale dopo tre svolte finisce davanti a una parete.

Informazioni riservate al Narratore :

> Questa parete è in realtà una porta segreta, mascherata con sassi e argilla secca. Se si raschia via l'argilla appare una serratura, per aprire la quale ci vuole la grossa chiave di bronzo, a pettine largo, della Zona 10. Qui finisce il settore di lavorazione e custodia della miniera, e inizia il sistema di grotte sotterranee con la Zona 27.

Zona 18 : alloggio dei Salamandri

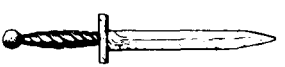
Informazioni generali :
È una stanza a pianta irregolare, con una porta aperta sul lato nord. La lunghezza massima sull'asse nord-sud è di 8 m, sull'asse est-ovest di 10, e l'altezza è di 2 m. È un ambiente umido e buio, con l'acqua che goccia dal soffitto e dalle pareti.

Informazioni particolari :
Facendo un po' di luce si notano otto cuccette contro la parete sud, dove stanno riposando tre Salamandri. Contro le pareti ovest e nord ci sono complessivamente quattro armadi.

Informazioni riservate al Narratore:

I nostri sorprendono i Salamandri (Cor 7; PAtt 8, PPar 7, PPro 3; PV 15; Classe 7) in pieno sonno, si tratta delle guardie che devono dare il cambio nelle Zone 14 e 15. Durante il primo Scontro i Salamandri non possono difendersi e devono subire i PImp senza poter parare o ribattere; poi possono combattere con le loro clave rinforzate di selce (1D6+3), e data la forma della stanza non possono fuggire e devono battersi fino all'ultimo sangue.

Gli armadi contengono oggetti usati comunemente dai Salamandri, che non presentano alcun interesse per gli esseri umani. Eventualmente i nostri possono prendere due lance (1D6+2) e una clava. Nell'armadio di destra della parete nord, tuttavia, rovistando accuratamente si potrà trovare qualcosa: ci sono tre cinture, di cui la terza è una cintura magica che aumenta per un tempo limitato la Forza di chi la indossa. È fatta di placche di bronzo, e vale 20 Corone. Inoltre c'è un flaconcino d'olio, una ciotolina di sego e una scatoletta che contiene il balsamo dell'armaiolo: spalmato su di un'arma la ripara miracolosamente, o la protegge da danni e rotture durante un'intera avventura.



Zona 19 : l'antro del Troll

Informazioni generali :
Si tratta di una stanza rettangolare, lunga 8 m da nord a sud e 6 da est a ovest, alta 3,50. Sulla parete est, a 2 m dalla parete sud, c'è una pesante porta di legno con rinforzi metallici, e con una grossa maniglia di ferro battuto. La stanza è ben illuminata da tre lampade appese alle pareti.

Informazioni particolari :
Nell'angolo nord-est una tenda isola una zona di m 4x2. Nell'angolo sud-ovest c'è un pesante armadio largo 2 m e alto 2,50, mentre nel centro della stanza troneggia un tavolo gigantesco con accanto uno sgabello in proporzione ; contro la parete sud è addossato invece un tavolo con una sedia di misura normale, e inoltre c'è un grande baule alla parete ovest. Al tavolo più piccolo è seduto un Goblin, con accanto una daga (1D6+2) e uno scudo di legno.

Informazioni riservate al Narratore :
Quando i Personaggi entrano e si avvicinano al Goblin (Cor 5 ; PAtt 7, PPar 5, PPro 2 ; PV 12 ; Classe 5), questo resta come incollato alla sedia ; alle loro domande risponde solo con un ghigno malvagio. Appena tutti sono entrati compare il Troll, maestro e signore dei Goblin, che era nascosto dietro la tenda. È

alto, imponente, con una lunga barba; è lui che comanda nella miniera, e prende ordini solo dai mercenari del Conte che si trovano nella torre (Zona 22).
È dotato di una forza spaventosa (Cor 25; PAtt 8, PPar 8, PPro 3; PV 50;-Classe 25) e combatte con una clava che procura 3D6 PImp. D'altra parte non è molto astuto, e i nostri possono tentare di ingannarlo: «Siamo qui per ordine di Baldur Greifax, dobbiamo controllare che tutto sia in ordine»; oppure: «Un prigioniero è fuggito nei sotterranei, come mai non è stato ancora catturato?» I Personaggi devono comunque inventare una storiella convincente, e sarà compito del Narratore decidere se riescono a imbrogliare il Troll e quindi a fuggire, o se devono combattere. Dentro l'armadio nell'angolo sud-ovest ci sono cinque grandi vasi di pietra con dentro delle conserve, due bottiglie d'acquavite e una cassetta con 150 Ducati; per aprirlo ci vuole una chiave che il Troll porta alla cintura. Nell'armadio ci sono anche una clava e uno scudo, troppo grandi per degli esseri umani. Il baule addossato al muro ovest contiene capi di vestiario adatti a un Troll, e quindi inutilizzabili. Il Troll porta alla cintura anche un'altra chiave; questa apre la porta in cima alla scala che collega la cantina della torre (Zona 22) con il pianterreno.

Zona 20 : alloggio degli Orchi

Informazioni generali :

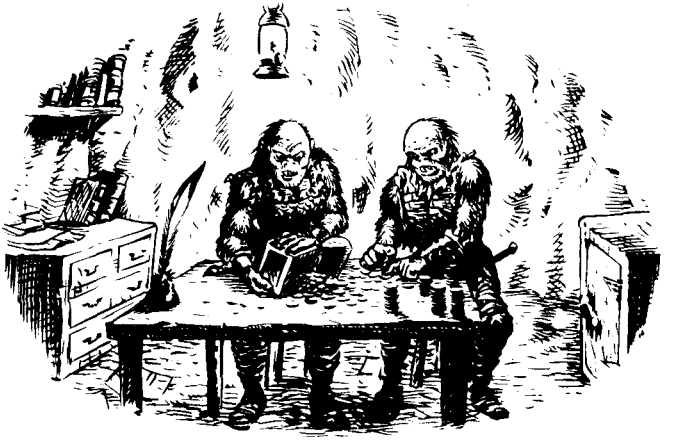
Stanza rettangolare, che misura 6 m sull'asse est-ovest e 8 su quello nord-sud, alta 2,50, illuminata da fiaccole fissate alle pareti. Ha tre ingressi : uno sul muro sud, uno sul muro est e uno sul muro nord.

Informazioni particolari :

Il luogo sembra un'agenzia bancaria. Ci sono tre Orchi, due seduti a un tavolo al centro della stanza, intenti a contare delle monete d'argento e a riporle in un bauletto ; il terzo riposa disteso su una panca addossata alla parete ovest, con la testa appoggiata a uno scudo. Accanto alla panca c'è un'ascia bipenne, appoggiate al tavolo una lancia e una sciabola. Ci sono due armadi, uno nell'angolo nord-est, l'altro nell'angolo sud-est.

Informazioni riservate al Narratore :

> Questo è il luogo dove gli Orchi vivono e lavorano ; da qui partono per il servizio di pattuglia nella miniera, e in effetti ora non sono tutti presenti. Quelli che si trovano qui hanno il compito di contare le monete a blocchi di 500, di riporle nel bauletto e di portarle nella torre (Zona 22). Se vengono disturbati afferrano immediatamente le armi : lancia (1D6+2), sciabola (1D6+4), ascia bipenne (1D6+4), scu-



do (PPro+1). Non accettano di trattare e combattono fino alla morte.
Nell'armadio a nord-est ci sono tre elmi da guerra ornati di corna, una dozzina di fiaccole e cinque bottiglie di vino di mirtillo. L'altro armadio contiene tre sacchi vuoti, un coltello arrugginito e un filtro magico; la boccetta è mezza vuota e serve solo per una volta.

Zona 21: posto di sentinella dei Goblin

Informazioni generali:
Una porta nell'angolo sud-ovest dà accesso a una stanza quadrata, di m 4x4, alta 2,50 e illuminata da due lampioncini.

Informazioni particolari :
Qui ci sono in permanenza tre Goblin. Due sono seduti a un tavolo e giocano con una strana scacchiera, il terzo tiene d'occhio il corridoio guardando da uno spioncino nell'angolo nord-ovest. Alla parete est c'è un mobile con quattro cassetti, due a destra e due a sinistra. I Goblin sono armati con due daghe (1D6+2) e una piccola mazza ferrata (1D6+3), e hanno tutti uno scudo di legno. La sentinella nell'angolo ha accanto a sé una leva.

Informazioni riservate al Narratore :

> Quando i Personaggi si avvicinano, la sentinella spinge la leva azionando un trabocchetto che si apre sul corridoio esattamente davanti alla porta. Il Narratore lancia 1D6 per stabilire quanti Personaggi si trovano in quel momento sulla trappola: uno se esce 1-3, due se esce 4-6. Chi si trova sopra il trabocchetto deve superare una Prova di Abilità, altrimenti ci finisce dentro. La fossa è profonda 1,50 m, e sul pavimento ci sono cocci e pezzi di vetro; chi ci finisce dentro subisce 1D6 PFer.
>
> A quel punto i Goblin attaccano (Cor 5; PAtt 7, PPar 5, PPro 2; PV 12; Classe 5). Se vedono che le cose si mettono male cercano di rabbonire i nostri eroi offrendo tutti i loro tesori, 20 Ducati, e inoltre si dicono disposti a rivelare dove si trova l'uscita.

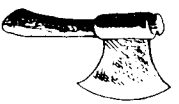
Il Narratore lancia 1D6 per stabilire quali informazioni verranno fornite. Da 1 a 3 i Goblin parlano della torre (Zona 22) situata all'estremità nord del corridoio, e dicono che è sorvegliata solo da due soldati (in realtà sono 5); da lì si può uscire alla luce del sole. Se esce 4-6 parlano della porta che si trova all'estremità ovest del Passaggio 17a e della chiave per aprirla (si trova nell'abitazione dei Trogloditi, Zona 17); tuttavia non fanno cenno della caverna che si trova dietro la porta né del Dragone che ci abita.
I Goblin hanno nascosto il loro vero tesoro dietro una pietra sul muro nord: 5 Corone d'oro e due grossi granati del valore di 10 Corone ciascuno. Nel cassettone ci sono solo oggetti d'uso dei Goblin, privi di interesse; inoltre nel cassetto in alto a destra c'è una scatola di legno con dei fori sul coperchio. Aprendola c'è 1 probabilità su 6 che lo scorpione tenuto prigioniero punga lo sfortunato curioso, il quale morirà entro un Turno di gioco se non beve immediatamente un filtro magico che neutralizzi l'effetto del veleno.

Zona 22: la torre

Informazioni generali:
Due corridoi conducono davanti a delle pesanti porte di legno, che si aprono su una possente

muraglia di pietra molto differente dalle altre pareti della miniera. Le porte non sono chiuse a chiave. Esse si trovano l'una sulla parete sud, l'altra sull'angolo sud della parete ovest di questa costruzione squadrata. I due corridoi costeggiano esternamente la costruzione e si incontrano sulla parete sud. Entrando da una delle porte ci si trova in un corridoio interno lungo 8 m, che va da est a ovest, ben illuminato; esattamente di fronte alla porta sulla parete sud, oltre il corridoio interno, si trova l'entrata di una stanza quadrata di m 5x5, che si trova al centro della costruzione.

Informazioni particolari :
All'estremità est del corridoio interno inizia a salire una scala, prima lungo la parete est, poi lungo la parete nord e infine lungo la parete ovest, sboccando 5 m più in alto davanti a una massiccia porta di rovere.
Nel corridoio il soffitto è alto 3 m, mentre nella stanza centrale è alto ben 9 m. Qui ci sono due soldati che stanno caricando due bauli su una piattaforma mobile, la quale può essere sollevata mediante un paranco collocato su un ballatoio posto 5 m più in alto. Alla parete ovest della stanza c'è un armadio alto 2 m, contro il quale sono appoggiate due lunghe lance.



Informazioni riservate al Narratore :

Ci troviamo nella cantina di una torre quadrata, e la scala interna conduce al pianterreno, 5 m più in alto. Se si esclude il sistema di grotte e caverne, questo è l'unico accesso alla miniera e consente di controllare tranquillamente il lavoro degli schiavi. Il montacarichi al centro serve per trasportare persone o merci: da lì scende il personale di guardia e salgono le monete d'argento appena coniate. I due mercenari che si trovano nella stanza centrale non si lasciano sorprendere facilmente: appena vedono gli eroi afferrano le armi e cercano di prenderli prigionieri. Se la cosa non gli riesce combattono anche se sono in condizioni di inferiorità; il punteggio è Cor 12, Int 9, Fas 9, Abi 12, For 12; PAtt 10, PPar 8; PV 25 per quello armato di daga (1D6+2) e Cor 9, Int 10, Fas 10, Abi 12, For 8; PAtt 10, PPar 8; PV 25 per quello armato di accetta (1D6+2 a causa del malus For). I due possono anche prendere le lance appoggiate all'armadio, ma questo sarà il Narratore a deciderlo. Infine, quando si vedono senza via d'uscita, si fanno sollevare dai loro compagni al piano di sopra.

L'armadio addossato alla parete ovest è completamente vuoto, e la porta in cima alla scala è chiusa: per aprirla è necessaria la grossa chiave che il Troll della Zona 19 porta alla cintura.

Zona 22a : pianterreno della torre

Informazioni generali :

Il pianterreno è di dimensioni ridotte rispetto alla cantina, misura m 5x5. Sulla parete nord c'è un'apertura ad arco che si può chiudere con due battenti di legno, larga 1,50 e alta 2,50, e sulla parete opposta c'è una porta larga 1 m e alta 2. Entrambe le aperture conducono fuori, verso la libertà. Il soffitto è alto 4 m. Nel centro della stanza c'è un buco sul pavimento, di m 2x2, attraverso il quale con l'aiuto di un paranco viene rifornita la miniera sottostante. Nell'angolo nord-est, accanto all'apertura ad arco, inizia a salire una scala larga 1,50 m che segue le pareti nord e est. Sulla parete ovest, proprio nell'angolo con la parete sud, c'è una porta larga 1 metro dietro la quale scende la scala che porta alla cantina. Fuori della torre una costruzione in muratura, di m 2,50 x 1,50 e alta 2,50, copre il vano della scala.

Informazioni particolari :

Nella stanza ci sono in permanenza due mercenari addetti alla manovra del montacarichi.

Informazioni riservate al Narratore :

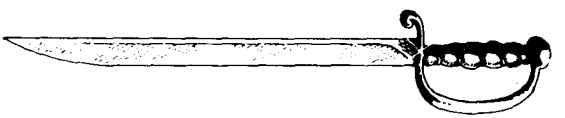
Se degli estranei penetrano qui dentro i mercenari li attaccano immediatamente. Il punteggio è Cor 10, Int 12, Fas 10, Abi 13, For 11 ; PAtt 10, PPar 9 ; PV 30 per quello che combatte con la spada (1D6+4), e Cor 9, Int 13,

Fas 12, Abi 11, For 10 ; PAtt 10, PPar 8 ; PV 30 per quello che combatte con la sciabola (1D6+3). Se vedono di avere la peggio, i due prendono la fuga.
Nella rastrelliera situata nell'angolo nord-ovest ci sono due spade (1D6+4), tre pugnali (1D6+2), una mazza ferrata (1D6+5), una spada bastarda (1D6+5), un'accetta (1D6+3) e due asce bipenni (1D6+4). Inoltre c'è una cotta di maglia e un'armatura da cavaliere. La botola in cima alla scala che porta al primo piano non è chiusa a chiave. Da qui, dopo 10 Turni di gioco, scende il capitano delle guardie richiamato dal rumore del combattimento.

Zona 22b : primo piano della torre

Informazioni generali :
Si tratta di una stanza di m 5x5, che contiene un letto, un tavolo con tre sedie, un armadio, un cassettone e uno sgabello. Nell'angolo nord-est una scala sale verso il secondo piano, 3 m più in alto.

Informazioni particolari :
C'è un uomo seduto al tavolo ; è armato di spada e pugnale e sta leggendo una pergamena.



Informazioni riservate al Narratore :

Quest'uomo è Wulf, il capo dei mercenari della torre. Abita qui, ed è alle dipendenze del Conte Baldur. È un poderoso combattente, e può arrendersi solo in caso di evidente inferiorità. Il suo punteggio è Cor 13, Int 12, Fas 12, Abi 13, For 14 ; PAtt 11, PPar 8 ; PV 35. È protetto da una cotta di maglia, e grazie alla sua Forza eccezionale la sua spada può infliggere 1D6+6 PImp.

L'armadio e il cassettone contengono suoi oggetti personali : abiti, libri, lettere, un po' di provviste e una scatola con il denaro. Si tratta di 7 Corone e 83 Ducati.

Zona 22c : secondo piano della torre

Informazioni generali :

Ambiente di m 5x5, con una feritoia al centro di ogni parete. Nell'angolo nord-est la scala che porta al terzo piano.

Zona 22d : terzo piano della torre

Informazioni generali :

È una stanza quadrata di m 5x5, sotto il tetto della torre, con quattro feritoie al centro delle pareti. Dentro non c'è niente.

Se i Personaggi riescono a uscire dalla miniera passando per la torre riceveranno 240 Punti d'Avventura.

Zona 23 : grotta di collegamento

Informazioni generali :
È una grande caverna naturale di forma ovale, con le pareti irregolari e il pavimento coperto di detriti. C'è una totale oscurità, ma accendendo una luce si vede che misura circa 10 m sull'asse nord-sud e 8 su quello est-ovest. È alta circa 4 m, e il soffitto è stranamente liscio.

Informazioni particolari :
C'è un passaggio verso nord, largo 2 m. All'estremità sud invece c'è un muro, abbattuto se i nostri sono entrati dal Passaggio 5a, intatto se sono arrivati qui dal passaggio a nord.

Informazioni riservate al Narratore :

> C'è una cazzuola da muratore dimenticata accanto al muro. Per il resto, tranne qualche insetto, non c'è traccia di vita.

Zona 24 : grotta dei Vampiri

Informazioni generali :
Due cunicoli (uno proveniente dalla Zona 23 e l'altro dalla Zona 25) si riuniscono a formare l'ingresso di una immensa caverna, dove si notano delle colonne di pietra che salgono verso l'alto. È un ambiente di forma allungata, di circa 14 m sull'asse nord-sud e 7 su quello est-ovest, e la sua altezza varia tra 5 e 7 m. C'è una leggera corrente

d'aria, e dall'angolo nord-ovest proviene un debole chiarore.

Informazioni particolari :
Nell'angolo nord-ovest c'è un'apertura sul soffitto, che non sembra opera dell'uomo ; è larga circa 1 m, e un uomo anche corpulento potrebbe passarci ; peccato che sia irraggiungibile. L'imboccatura è infatti a 7 m dal suolo, lontana dalle pareti e dalle colonne di pietra, anche con delle corde non si potrebbe far niente. L'apertura continua poi per circa 10 m e sbuca all'esterno, come lascia capire la pallida luce dell'alba che filtra fin nella grotta.
Nella parte sud della caverna ci sono centinaia di Vampiri Giganti appesi al soffitto.

Informazioni riservate al Narratore :

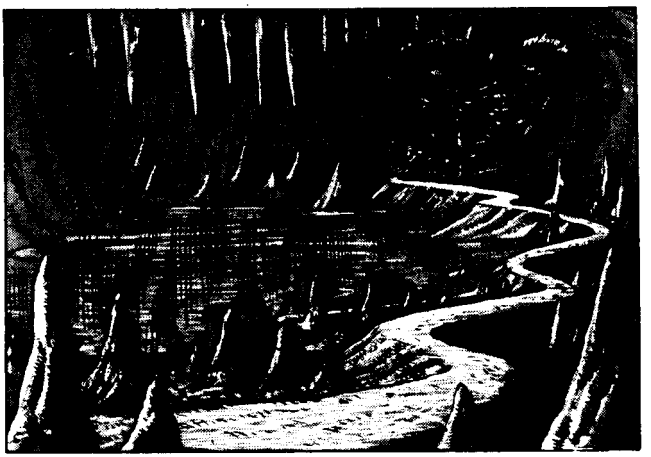
Se i Personaggi entrano facendo rumore, i Vampiri cominciano a svolazzare all'impazzata tra le colonne ; questo è il loro dormitorio e sono appena tornati dalle loro spedizioni notturne. Alcuni istintivamente imboccano il camino naturale, altri attaccano i Personaggi. Il Narratore lancia 2D6 per sapere quanti (da 2 a 12). I Vampiri Giganti (Cor 10 ; PAtt 7, PPar 0, PPro 0 ; PV 5 ; Classe 3) procurano con i loro morsi 2 PFer ogni volta (vedi le regole di combattimento al paragrafo *3.2. I Vampiri*), e combattono fino alla morte. Nel frattempo gli altri si calmano o fuggono all'aperto. Se i Personaggi perquisiscono accuratamente l'ambiente per almeno 1 Turno di gioco, scopriranno in una fossa piena di foglie marcite lo scheletro di un Elfo. A una delle falangi è ancora infilato un anello d'oro ornato di pietre preziose, che manda dei bagliori con un intenso potere ipnotico ; si tratta infatti di un anello magico, il quale per la durata di 7 Turni di gioco trasfigura il suo possessore facendolo apparire agli occhi di tutte le creature intelligenti come un essere dotato di una bellezza e di una grazia straordinarie. Per tutto questo tempo egli potrà ammansire i mostri e superare tranquillamente le Prove di Fascino. Accanto allo scheletro c'è una spada (1D6+4) del valore di almeno 200 Ducati, e più in là

una borsa di cuoio marcio con dentro 5 Corone e 13 Ducati.

Zona 25 : grotta delle stalattiti

Informazioni generali :

È una grotta a forma di pera, lunga almeno 13 m sull'asse nord-sud e 10 su quello est-ovest, alta non più di 5. L'ambiente è buio, e l'aria ferma e pesante. Un laghetto copre gran parte del pavimento, da cui si alzano numerose stalagmiti, mentre la volta è quasi completamente coperta di stalattiti. Ci sono due uscite, una a ovest e una a nord-est.



Informazioni particolari :
Le numerose stalattiti e stalagmiti impediscono di abbracciare tutta la grotta con un colpo d'occhio. Il laghetto tocca la parete sud e si estende fin quasi alle pareti nord e est. Dall'acqua nera e imperscrutabile spuntano delle stalagmiti, che consentono di valutarne la profondità in circa 1 - 1,50 m. L'uscita verso nord-est è chiusa da un'enorme rete, ai piedi della quale si trovano diversi oggetti, una corazza di ferro, un elmo ornato di corna, uno spezzone di spada arrugginito, ossa umane e animali, una fibbia d'argento e una borraccia.

Informazioni riservate al Narratore :

C'è una terza uscita, difficilmente individuabile perché nascosta tra le stalagmiti. Si trova nella parte sud-est, e prosegue in direzione est. L'apertura può essere vista solo se ci si avvicina ad almeno 2 m, e cioè costeggiando il laghetto da nord o da ovest, oppure attraversandolo a guado. Il lago è più profondo nella parte sud che nel centro.

Dietro la rete, celata in una nicchia, è in agguato una Vedova Gigante. È un ragno gigantesco (Cor 10 ; PAtt 8, PPar 0, PPro 1 ; PV 30 ; Classe 15) armato di pinze che possono infliggere 1D6+3 PImp.

Il suo morso è velenoso ma non mortale per gli uomini, provoca solamente una leggera pa-

ralisi per 1 Turno di gioco (-2 PAtt e PPar). Quando la rete viene mossa o tagliata, la Vedova esce immediatamente dal nascondiglio e si getta sulla preda. Per uscire da questa parte bisogna uccidere il mostro e poi squarciare la rete: se si tenta di fare il contrario, ad esempio tagliando i fili con una spada, l'arma resta appiccicata alla rete per 3 Turni di gioco. A questo punto per squarciare la rete occorreranno 25 PImp, totalizzati complessivamente da tutti i Personaggi. La Vedova Gigante attacca dopo un Turno di gioco, e per i due Turni successivi può colpire il Personaggio rimasto con l'arma impigliata senza che questi possa difendersi. La fibbia d'argento vale almeno 12 Ducati. La borraccia contiene un elisìr di Forza, che purtroppo ha perso un po' del suo potere: alza il punteggio di Forza di soli 3 punti, invece dei soliti 7.

Zona 26: grotta dell'Orso

Informazioni generali:

È una lunga caverna di forma allungata, che si estende in direzione nord-sud. Sulla parete est ci sono due rientranze, una più piccola a nord e una più grande a sud, in modo che il tratto di roccia che le separa (largo 2 m e lungo altrettanto) si protende come uno spuntone verso il centro della grotta. Ci sono due uscite, larghe circa 2 m, una a

nord e una a sud-ovest. La grotta ha una lunghezza di 20 m, una larghezza massima di 10, e con i suoi 4 m di altezza è una delle più basse di tutto il sistema sotterraneo. Non si vede assolutamente niente, ma in corrispondenza delle due rientranze si sente un odore acre e pungente.

Informazioni particolari :
Arrivati nei pressi della rientranza più grande, i nostri vedono alla luce delle lampade o delle torce che si tratta della tana di un grosso animale. Sul pavimento ci sono mucchi di erba e foglie, frammiste a ossa e teschi di vari animali.

Informazioni riservate al Narratore :

Mentre i nostri ispezionano la tana, da nord entra a passi felpati un enorme Orso che si era tenuto nascosto nella rientranza più piccola. Se i Personaggi sono arrivati da nord, allora l'Orso era nascosto nella rientranza più grande. Si tratta di un esemplare gigantesco (Cor 12; PAtt 8, PPar 7, PPro 2; PV 50; Classe 20) che attacca i nostri eroi con le zampe anteriori (1D6 ogni zampa). L'Orso aggredisce sempre gli estranei, ma non li insegue quando fuggono; d'altra parte, a meno di non tornare indietro, bisogna combattere con lui fino alla morte. Nella grotta non ci sono oggetti di valore.

Zona 27 : grotta dello Scarabeo Gigante

Informazioni generali :

La grotta è di forma circolare, con un diametro tra i 9 e i 10 m. Sulla parete ovest ci sono degli aguzzi spuntoni di roccia, mentre sulla parete est ci sono due uscite, una naturale verso nord-est, larga circa 2 m, e una artificiale verso sud-est, chiusa da una porta di legno che sull'altro lato è dissimulata con argilla e pezzi di roccia. L'ambiente è alto 4-5 m, e sulla parete est arde una torcia.

Informazioni particolari :

Il pavimento sembra costituito da uno spesso strato di terra fertile. L'unica cosa strana è un grande buco nel centro della grotta, a circa 4 m dalla parete ovest ; da una distanza di 3 m dentro non si vede nulla, e la grotta sembra assolutamente vuota.

Informazioni riservate al Narratore :

> Il buco è in realtà l'accesso al nido di uno Scarabeo Gigante. Questo bellicoso insetto è lungo 1,50 m e possiede due tenaglie di notevole potenza. Se i nostri si avvicinano troppo, o si girano per uscire, il mostro esce dal buco e li attacca (Cor 13 ; PAtt 8, PPar 5, PPro 4 ; PV 40 ; Classe 16) usando le sue tenaglie (1D6). Siccome lo Scarabeo ha una potente corazza, durante il combattimento non solo è ben pro-

tetto ma produce anche un certo rumore. Per 5 Scontri il Narratore lancia ogni volta 1D6 per vedere se il fracasso fa accorrere qualche abitatore delle grotte vicine. Se esce 1 o 2 un Troglodita (Cor 11 ; PAtt 10, PPar 6, PPro 1 ; PV 30 ; Classe 12) armato di un'ascia di pietra (1D6+3) compare all'improvviso e si getta nel combattimento.

Zona 28 : campo dei Trogloditi

Informazioni generali :
Siamo in una caverna larga al massimo 5 m, alta 3 o 4, che si sviluppa in direzione nord-sud per 12 m. A sud finisce in un cunicolo largo appena 2 m che svolta quasi subito in direzione sud-ovest, mentre a nord l'uscita sbocca su un cunicolo che a destra va verso nord-est, a sinistra verso ovest. Nell'angolo sud-ovest della grotta brilla un fuoco che illumina tutto l'ambiente.

Informazioni particolari :
Se il rumore del combattimento con lo Scarabeo non ha attirato un Troglodita nella Zona 27, qui se ne trovano due, armati come nell'età della pietra ; altrimenti ce n'è uno solo.
I Trogloditi sono accanto al fuoco, occupati ad arrostire su uno spiedo un grosso pezzo di carne ; il fumo si infila in una fessura nel soffitto.

Informazioni riservate al Narratore :

Se nella grotta c'è un solo Troglodita, questo tenta subito di fuggire e di raggiungere la Zona 29 poiché possiede la chiave per liberare il Dragone. Se ce ne sono due attaccano immediatamente gli intrusi (Cor 11 ; PAtt 10, PPar 6, PPro 1 ; PV 30 ; Classe 12). Le loro armi, ascia di pietra e rudimentale giavellotto, provocano entrambe 1D6+3 PImp. I Troglodíti sono i padroni dello Scarabeo Gigante della Zona 27, che essi curano e nutrono come un animale domestico ; inoltre sono i guardiani del Dragone rinchiuso nella Zona 29. Se vedono che stanno avendo la peggio, i due tentano di fuggire e di chiedere aiuto ai loro compari della Zona 17. Si badi bene che i Troglodíti sono gli unici esseri delle grotte che possono essere sensibili all'anello magico. Accanto al focolare è poggiato un flauto.

Zona 29 : grotta del Dragone

Informazioni generali :

È una grotta a pianta irregolare, lunga un massimo di 18 m sull'asse est-ovest, larga in media 9 e alta fino a 7. La parte ovest è rischiarata dalla luce del giorno. Il pavimento è costituito di sassi, coperti qua e là da un manto di terra e foglie.

Informazioni particolari :
La grotta presenta due grandi rientranze e tre accessi. Il passaggio verso sud conduce verso il sistema di grotte sotterranee ; quello verso est conduce alla miniera ed è chiuso da una pesante porta di rovere. La grande rientranza nel settore nord-est è separata dal resto della grotta mediante una pesante inferriata metallica, dietro cui si agita un mostro spaventoso, a forma di drago, con otto zampe, una lunga coda e un muso da coccodrillo. A nord-ovest un terzo passaggio, largo 3-4 metri, conduce rapidamente all'esterno : in lontananza si intravede una valletta ombreggiata da alberi ad alto fusto, con verdi prati interrotti qua e là da rigogliosi cespugli.

Informazioni riservate al Narratore :

C'è una trappola all'entrata sud, si tratta di una corda tesa a 15 cm da terra. Chi vi inciampa provoca la caduta di due massi dalla parete, uno a destra e uno a sinistra. C'è 1 possibilità su 2 che il temerario che si avventura per di qua inciampi, rischiando di subire da 1 a 6 PFer. I massi possono colpire al massimo due persone. Inoltre il frastuono della caduta richiama i Trogloditi della Zona 17, che accorrono per vedere cos'è successo. Il mostro rinchiuso nella gabbia è un Dragone (Cor 20 ; PAtt 7, PPar 5, PPro 4 ; PV 50 ; Classe 50) che può attaccare due volte per ogni Scontro,

e in tre forme diverse: il suo morso provoca 2D6 PImp, un colpo di coda 1D6, un colpo di artiglio 1D6. La lunga prigionia ha esasperato il Dragone, che appena liberato si lancia immediatamente contro chi gli capita a tiro, eccezion fatta per i Trogloditi che gli portano regolarmente da mangiare e lo hanno quasi addomesticato. In questo lavoro di ammansimento il flauto della Zona 28 ha giocato un ruolo importantissimo: basta infatti emettere un suono qualsiasi e il Dragone si calma immediatamente. Se il Dragone viene liberato e attacca i nostri, i Trogloditi presenti non intervengono a meno che i nostri non abbiano la meglio. Se il Dragone viene calmato con il suono del flauto, i Trogloditi si inferociscono e si gettano contro i Personaggi con le armi che avevano nelle Zone 17 e 28.

Se i Personaggi riescono a uscire all'aria aperta per questa uscita, riceveranno 200 Punti d'Avventura.

Zona 30 : grotta d'entrata

Informazioni generali :

È una grotta di forma irregolare, con una rientranza tondeggiante nella parte est e un'altra vagamente rettangolare nella parte sud-ovest. Ci sono due entrate: una larga 2 m, a sud-est, che conduce nel sistema di grotte sotterranee; l'altra

larga 3 m, verso nord-ovest, che conduce all'aria aperta. La lunghezza massima sull'asse nord-sud è circa di 18 m, su quello est-ovest 14, mentre l'altezza varia tra i 4 e i 5 m.

Informazioni particolari :
L'uscita verso l'esterno guarda su una ripidissima scarpata, coperta di vegetazione, e si trova all'altezza della cima degli alberi che crescono nella valletta sottostante. La zona est della grotta è abitata da una famiglia di Cinghiali, e il pavimento è fatto di terra e foglie da cui spunta ogni tanto qualche sasso. Dall'entrata a sud-est proviene una debole luce.

Informazioni riservate al Narratore :

Nella rientranza a est vivono in permanenza quattro Cinghiali (Cor 15 ; PAtt 8, PPar 0, PPro 2 ; PV 20 ; Classe 8) con sette piccoli. Uno dei Cinghiali è un enorme maschio, in grado di procurare con le sue temibili zanne 1D6+2 PImp, mentre gli altri arrivano al massimo a 1D6+1. Quando vengono disturbati i Cinghiali attaccano immediatamente, ma appena due di loro vengono uccisi (tra cui il grosso maschio) gli altri prendono la fuga insieme ai piccoli e si lanciano giù dalla scarpata.
L'altra rientranza è un rifugio di Banditi. Dopo una perquisizione di almeno 1 Turno di gioco si troverà una cassetta, contenente una

spilla d'oro con un rubino, due braccialetti d'argento del valore di almeno 2 Corone ciascuno e una fibbia d'oro del valore di 3 Corone.

Se i nostri riescono a uscire dal sotterraneo passando per di qua, riceveranno 160 Punti d'Avventura.

3. Nuovi Mostri

3.1. Il Salamandro

Questo mostro è un umanoide, vale a dire che conserva un aspetto vagamente umano pur avendo molte caratteristiche di un rettile. Ha il corpo interamente coperto di scaglie, e una lunga coda che può servire come punto d'appoggio e viene usata a volte come arma; inoltre ha una cresta dentata che va dal cranio alla punta della coda. I Salamandri hanno zampe palmate munite di artigli e una testa vagamente umana, nonostante i tratti spigolosi. Camminano eretti e hanno all'incirca la statura di un essere umano.
Abitano di preferenza in regioni paludose e umide, ma qualche tribù più evoluta vive anche in capanne o grotte e non necessariamente in presenza di acqua: i Salamandri respirano con i polmoni, ma possono resistere molto tempo sott'acqua. Di solito sono armati di lance o clave, ma non sono dei gran combattenti. Quelli che si incontrano in questa avventura appartengono a una specie molto progredita, e sono stati ingaggiati come ausiliari dai mercenari del Conte Baldur.

Coraggio	7	Impatto	1D6+2
Attacco	8	Protezione	3
Parata	7	Energia Vitale	15

Classe 7

3.2. Il Vampiro

È un piccolo mammifero in grado di volare, con due grandi orecchie e ali membranose. Anche al buio riesce ad evitare gli ostacoli, grazie a un sistema radar ad ultrasuoni. Sono animali che temono la luce e il fuoco, e di notte escono a caccia di insetti; poi, all'alba, tornano a dormire nei loro rifugi, che si trovano di solito in grotte o vecchi edifici. Stanno appesi al soffitto, a testa in giù, e dormono tutto il giorno. Quando si muovono lo fanno in gruppo, fino a qualche centinaio di esemplari.

Il Vampiro comune (con un'apertura alare di 30 cm) non rappresenta un grave pericolo per l'uomo, ma il Vampiro Gigante è una bestia avida di sangue, con un'apertura alare di circa 1 m, il cui morso è molto pericoloso soprattutto perché può trasmettere malattie contagiose.

Regole particolari di combattimento. Siccome con i loro denti non riescono a oltrepassare i vestiti e le armature, possono mordere solo le parti scoperte del corpo; ciò significa che quando riescono a mordere (Attacco riuscito e Parata dell'avversario fallita) i loro PImp diventano direttamente PFer, dal momento che non c'è alcuna protezione. I loro PImp sono fissi, non vengono stabiliti con i dadi. I punteggi che seguono si riferiscono rispettivamente ai Vampiri e ai Vampiri Giganti.

Coraggio	5/10	Impatto	1/2
Attacco	5/7	Protezione	0/0
Parata	0/0	Energia Vitale	2/5

Classe 1/3

3.3. L'Orso

È una specie molto diffusa in Atlantide, e presenta come varietà più diffuse l'Orso bruno e l'Orso nero. Nelle regioni settentrionali, o in alta montagna oltre il limite delle nevi eterne, si può incontrare anche l'Orso bianco. Gli esemplari più grossi sono senz'altro quelli che vivono nelle caverne: pesano circa 500 Kg e quando si alzano sulle zampe posteriori raggiungono un'altezza di 2,50 m. Sono animali onnivori, e di solito non sono particolarmente aggressivi; ma se vengono disturbati attaccano servendosi delle possenti zampe anteriori. L'Orso delle caverne vive per lo più da solo, ed ha un pelo tendente al grigiastro particolarmente irsuto.

Coraggio	12	Impatto	2D6
Attacco	8	Protezione	2
Parata	7	Energia Vitale	50

Classe 20

3.4. Lo Gnomo

Lo Gnomo delle caverne è un piccolo rappresentante della famiglia dei Genî. Tuttavia non bisogna confondere questa creatura rotondetta, alta non più di 1 m, con i Genî dei boschi, che sono due volte più grandi; l'unica cosa che hanno in comune è la pelle grigio-bruna, piena di rughe, e la faccia larghissima. Mentre il Genio dei boschi vive all'aria aperta, errando solitario tra praterie e colline, lo Gnomo delle caverne conduce la sua vita in gruppi numerosi, nella buia penombra del sottosuolo. Sono esseri di temperamento piuttosto affabile, ed il loro aspetto è piuttosto buffo, con il naso schiacciato, il ventre tondeggiante e le gambe corte e arcuate. Indossano delle braghette di cuoio, e a causa del loro colore si mimetizzano molto bene con l'ambiente circostante. Hanno la passione dei tunnel, e sono capaci di scavare immensi labirinti. Un tempo scavavano con le mani, che sono munite di unghie robustissime, ma da quando sono in contatto con esseri più civilizzati hanno imparato a usare piccone e pala. Hanno una eccezionale capacità di apprendimento, e al giorno d'oggi si servono tranquillamente del linguaggio umano. Gli Gnomi che si incontrano in questa avventura lavorano come schiavi per il Conte.

Coraggio	5	Impatto	1D6
Attacco	6	Protezione	1
Parata	5	Energia Vitale	12

Classe 5

3.5. La Vedova Gigante

Si tratta di un ragno enorme, abbastanza raro, che vive di solito nel sottosuolo e più raramente in zone rocciose. Come tutti i ragni tesse la sua tela e aspetta che una preda vi finisca dentro; tuttavia di solito non staziona al centro della tela, dal momento che il suo notevole peso potrebbe danneggiarla (misura infatti 1,50 m di diametro). Ha otto zampe di media lunghezza, ed è coperta da una peluria di solito nera. Gli occhi sono semisferici, tutti sfaccettati, e la bocca è dotata di due pinze possenti.
Il morso della Vedova Gigante è velenoso: nelle creature di grandi dimensioni provoca una paralisi di breve durata, ma in quelle più piccole conduce alla morte. Chi resta impigliato nella sua tela senza avere 15 Punti di Forza non riesce a liberarsi per almeno 3 Turni di gioco.

Coraggio	10	Impatto	1D6+3
Attacco	8	Protezione	1
Parata	0	Energia Vitale	30

Classe 15

3.6. Il Troglodita

Sono esseri umani rimasti fermi ai primi stadi dell'evoluzione, di aspetto tarchiato e con l'ossatura massiccia. Sono alti al massimo 1,60 m, hanno il mento prominente, la fronte sfuggente e sono molto pelosi. La loro intelligenza è molto lontana da quella di un uomo normale, e non sono in grado di usare armi complesse, quindi di solito portano clave e bastoni; solo qualche esemplare più evoluto dispone di asce e lance con la punta di selce. Si vestono con pelli di animali.
Il Troglodita è coraggioso come un uomo, un po' più forte, ma è assolutamente privo di abilità o astuzia. È capace di addomesticare belve feroci, e sa seguire tracce e impronte. Quelli che si incontrano in questa avventura sono stati reclutati dai mercenari del Conte per sorvegliare il sistema di grotte e caverne.

Coraggio	11	Impatto	1D6+3
Attacco	10	Protezione	1
Parata	6	Energia Vitale	30

Classe 12

3.7. Il Ratto

I Ratti sono dei roditori che infestano parecchie regioni di Atlantide, provocando gravi danni. La specie più diffusa è il Ratto comune, lungo di solito da 20 a 30 cm, con il pelo che può essere nero, grigio, marrone o più raramente bianco. Sono animali onnivori, in grado di scavare buchi e gallerie anche attraverso materiali come legno o l'argilla indurita. Non stanno mai da soli, ma sempre in bande di una dozzina di esemplari o più. Ne esiste una varietà più grande, i Ratti Giganti, lunghi circa 50 cm e che abitano di preferenza le rovine, le grotte e i cimiteri. Il loro morso (come del resto quello dei loro cugini più piccoli) è pericoloso in quanto può trasmettere delle malattie.

Regole particolari di combattimento. I denti di questi animali non riescono a oltrepassare i normali vestiti né le armature, quindi i loro morsi sono pericolosi solo quando raggiungono le zone del corpo che restano esposte. Quando un Ratto riesce a mordere (Attacco riuscito e Parata dell'avversario fallita) i suoi PImp si trasformano direttamente in PFer, dal momento che non c'è nessuna protezione. I PImp dei Ratti non vengono stabiliti volta per volta con i dadi, ma sono fissi. Punteggi dei Ratti / Ratti Giganti :

Coraggio	10/11	Impatto	2/3
Attacco	5/7	Protezione	0/0
Parata	0/0	Energia Vitale	3/5

Classe 2/4

3.8. Lo Scarabeo Gigante

È una specie mostruosamente grande di scarabeo, che può raggiungere 1,50 m di lunghezza. Vive nelle foreste, nelle grotte, nei sotterranei. Esce dalla sua tana solo per andare in cerca di cibo, ed è particolarmente ghiotto di piccoli mammiferi, legumi e cereali; per questo i contadini cercano di eliminarlo senza pietà. Di solito fugge davanti all'uomo, ma se viene attaccato combatte disperatamente con le sue potenti tenaglie ed è difficile colpirlo, a causa del suo guscio robusto. Tende ad attaccare chiunque si avvicini alla sua tana. Di solito vive da solo, ha la vista debole e l'udito praticamente inesistente, ma in compenso ha un odorato sensibilissimo. In rari casi può venir addomesticato.

Coraggio	13	Impatto	2D6
Attacco	8	Protezione	4
Parata	5	Energia Vitale	40

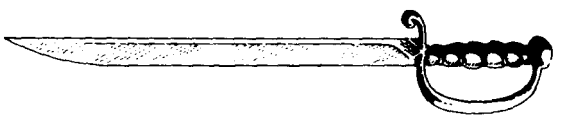
Classe 16

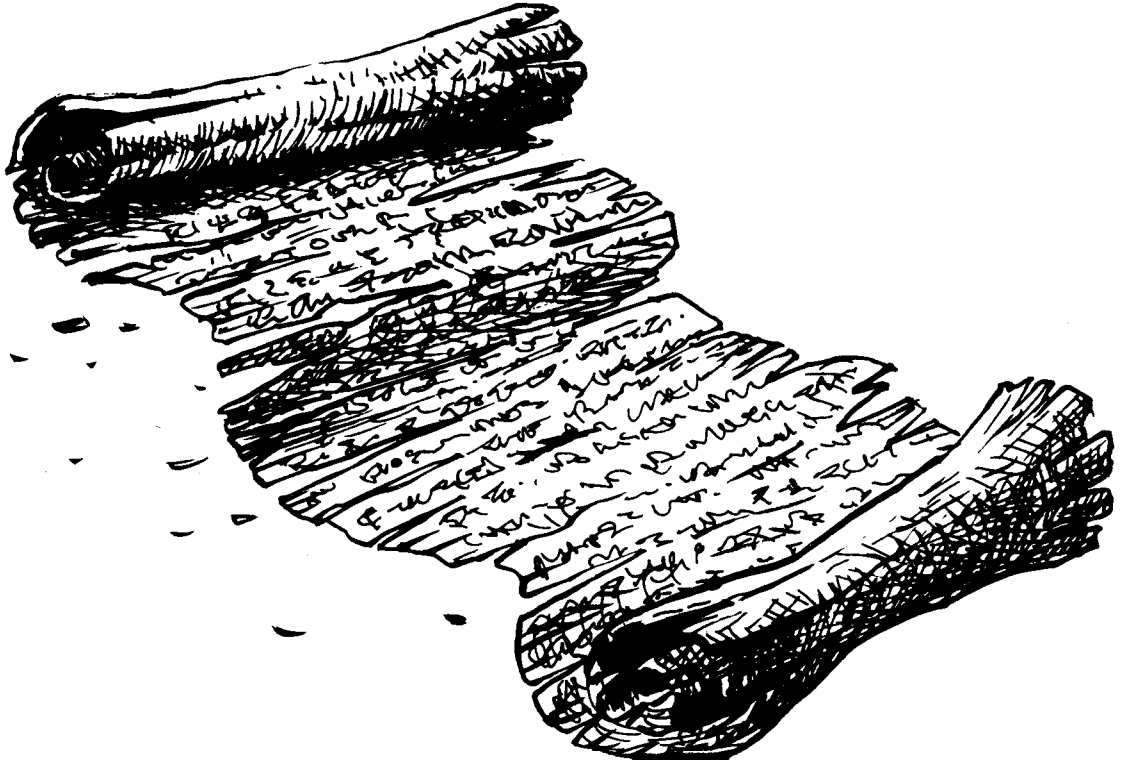
3.9. Il Cinghiale

Il suo ambiente naturale è la foresta, le brughiere accidentate, le paludi boscose. I Cinghiali si spostano in branchi guidati da un maschio: in tutto da 10 a 20 esemplari di cui tre quarti sono i piccoli nati in quell'anno, e il resto femmine. Sono animali onnivori, che è raro incontrare di giorno, ma che di notte vagano per la campagna divorando tutto ciò che trovano. Sono feroci e ostinati, e attaccano l'uomo anche senza ragione. Le loro zanne sono armi poderose, dalle quali ci si può mettere al sicuro ad esempio arrampicandosi su un albero. Un maschio adulto può raggiungere i 200 kg, e rappresenta un temibile avversario anche per un Guerriero molto esperto. Spesso i Cinghiali invadono i campi coltivati e divorano i raccolti; d'altra parte la loro carne costituisce una delle pietanze più ghiotte per gli abitanti di Atlantide...

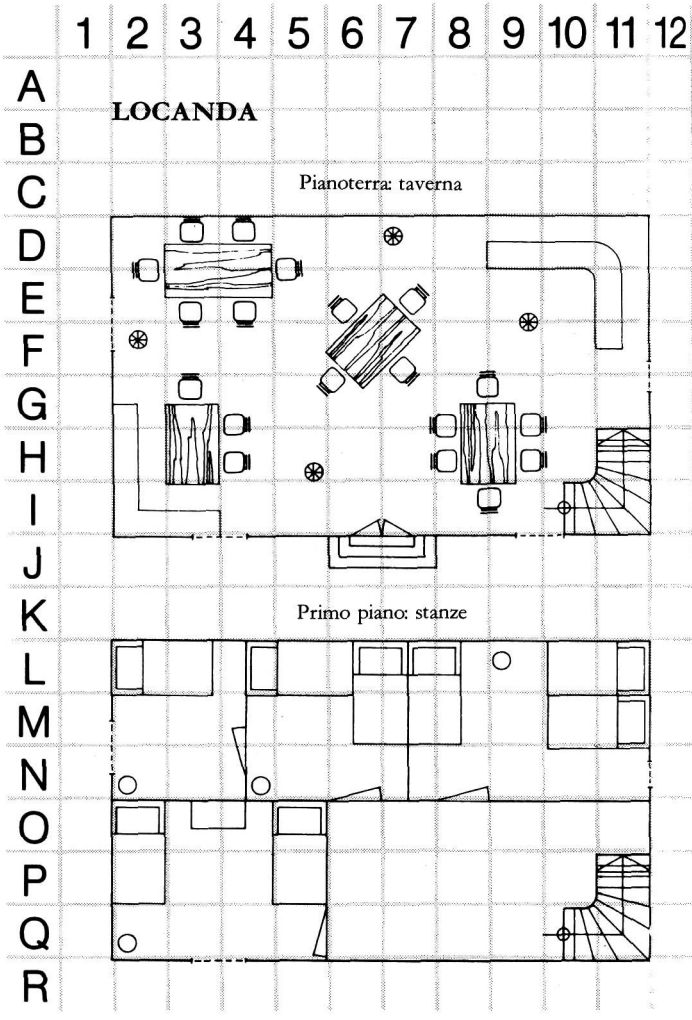
Coraggio	15	Impatto	1D6+2
Attacco	8	Protezione	3
Parata	0	Energia Vitale	20

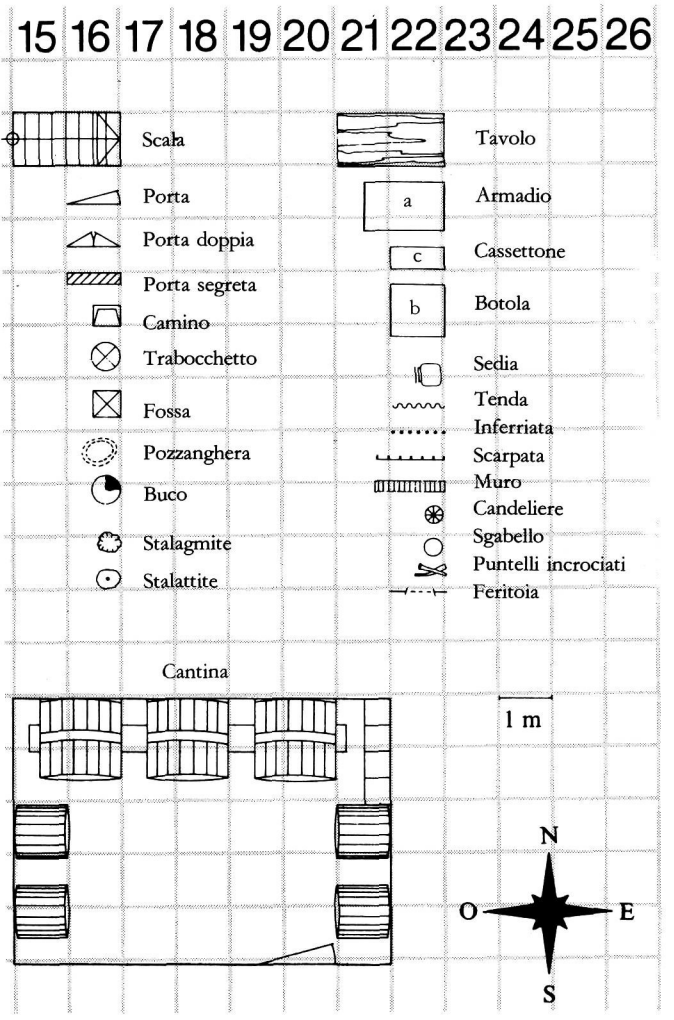
Classe 8

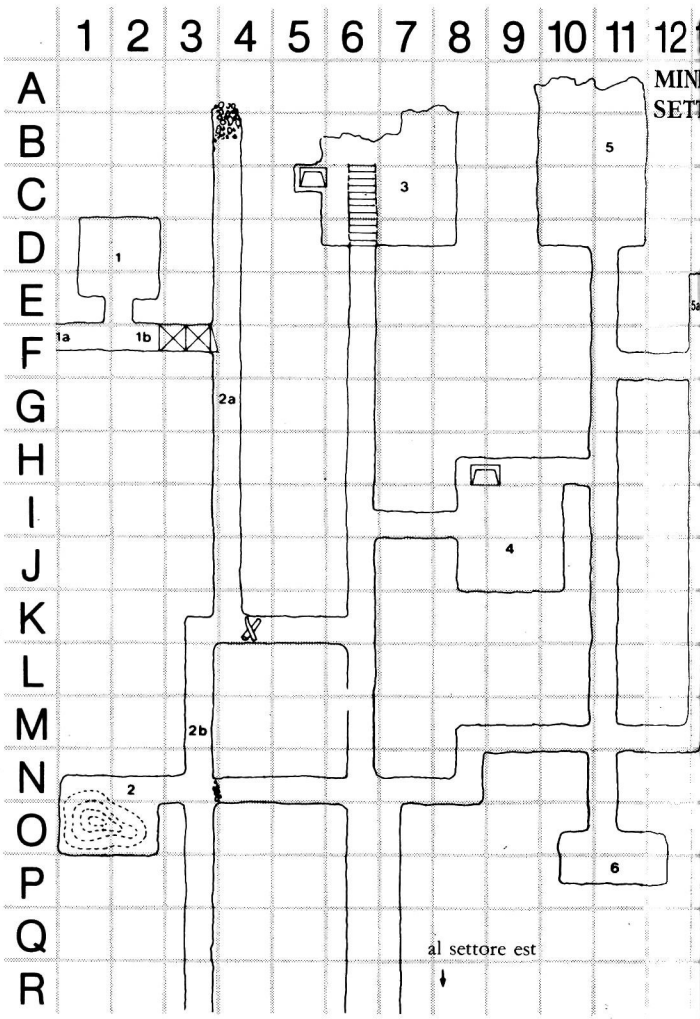


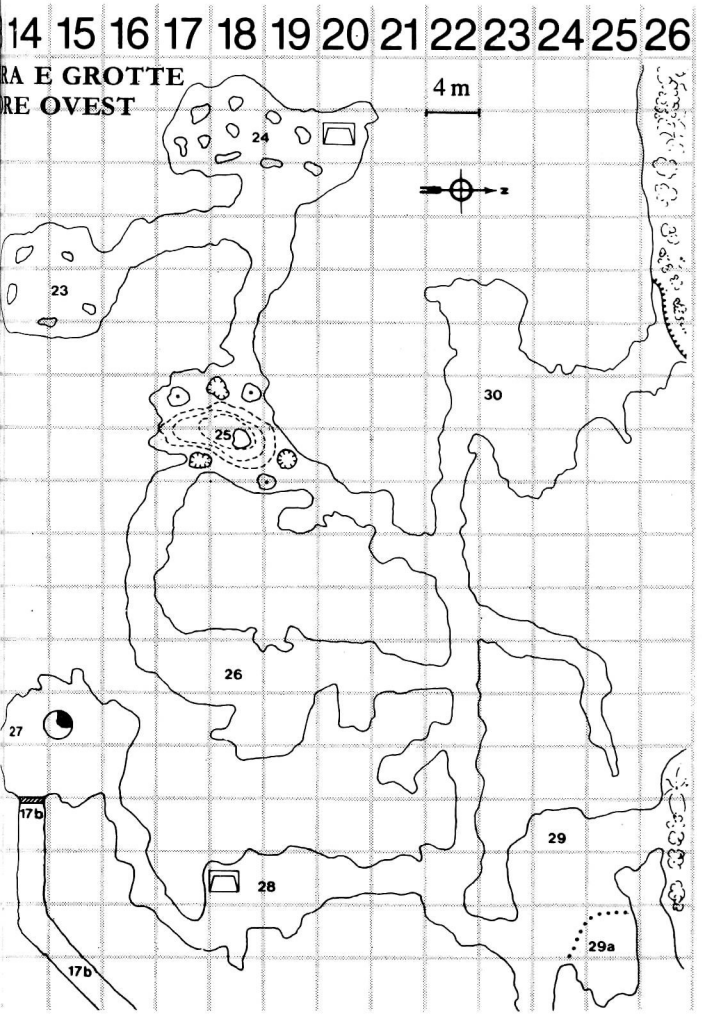


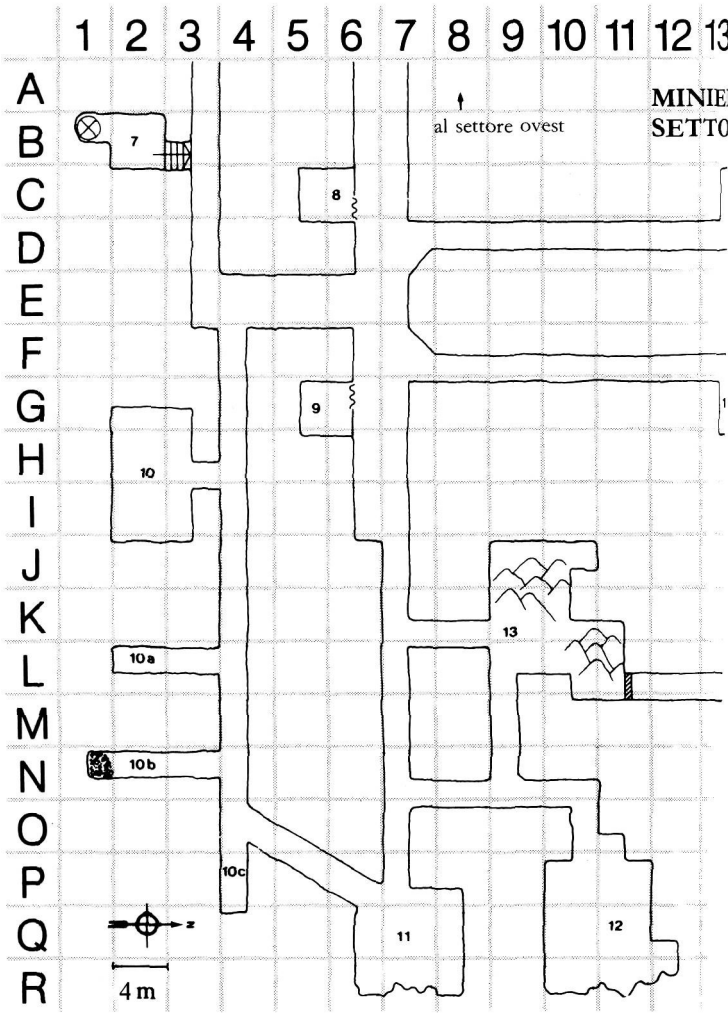
Cartografia
(riservata al Narratore)

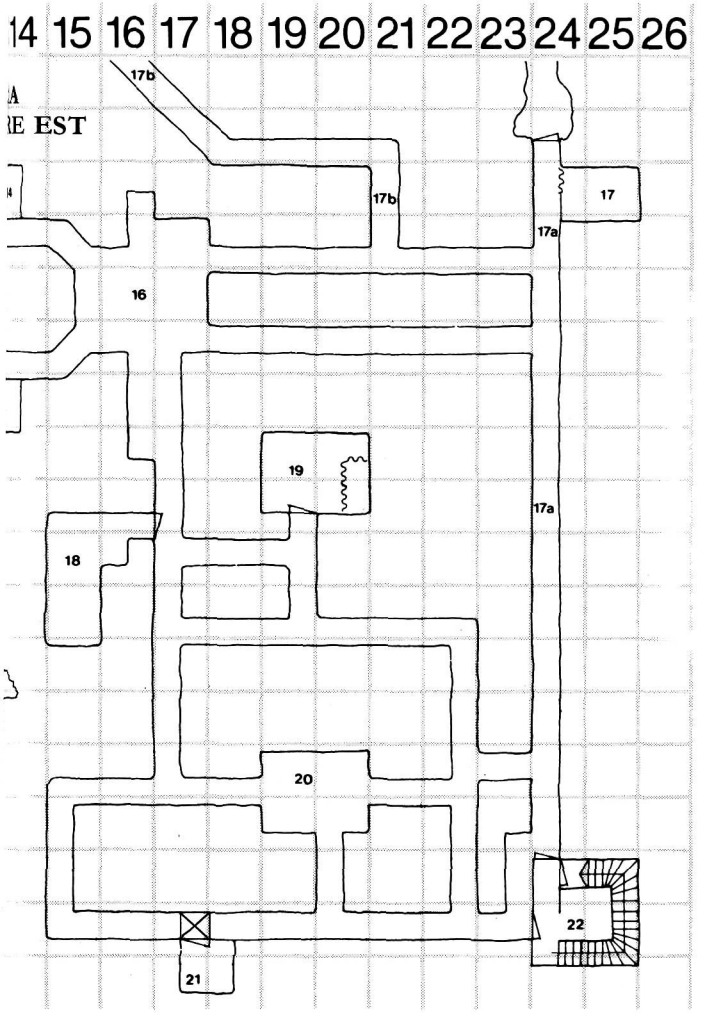

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
LOCANDA
Pianoterra: taverna
Primo piano: stanze

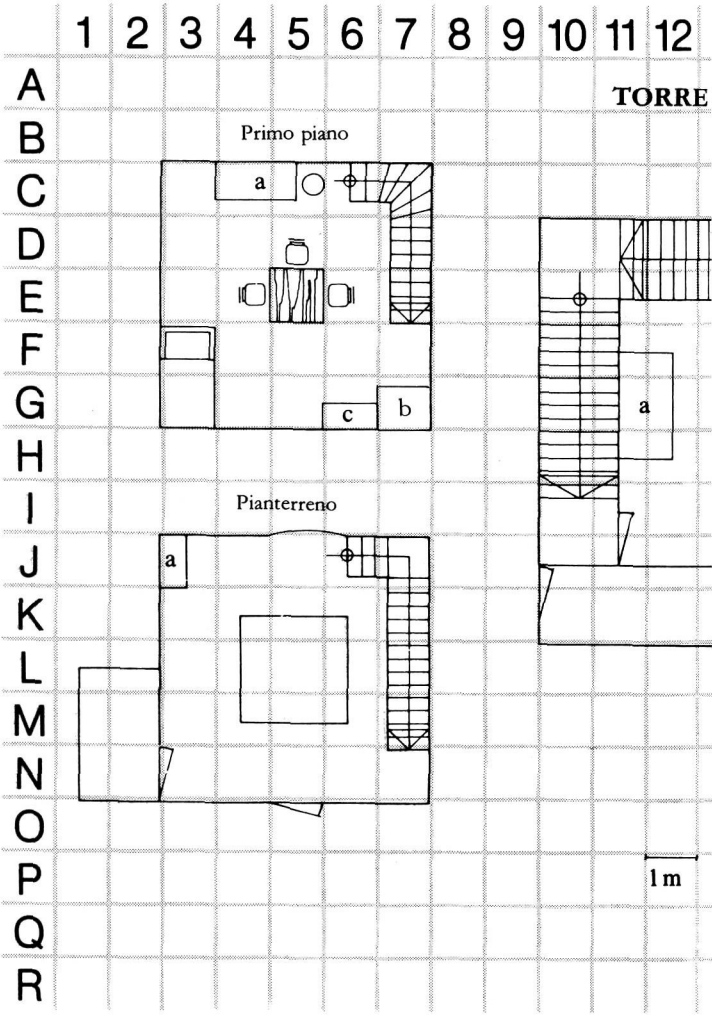

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
Scala
Porta
Porta doppia
Porta segreta
Camino
Trabocchetto
Fossa
Pozzanghera
Buco
Stalagmite
Stalattite
Tavolo
a
Armadio
c
Cassettone
b
Botola
Sedia
Tenda
Inferriata
Scarpata
Muro
Candeliere
Sgabello
Puntelli incrociati
Feritoia
Cantina
1 m
N
O
E
S


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
1
1a
1b
2
2a
2b
3
4
5
5a
6
al settore est


14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
RA E GROTTE
RE OVEST
4 m
N
24
23
30
25
26
27
17b
28
29
29a
17b


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
al settore ovest
7
8
9
10
10a
10b
10c
11
12
13
4 m


14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
17b
17b
17
17a
16
19
17a
18
20
22
21

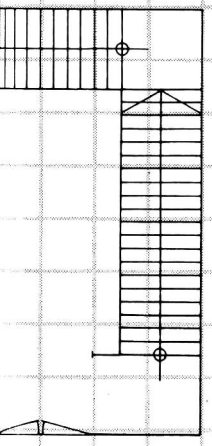

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
TORRE
Primo piano
a
c
b
Pianterreno
a
a
1 m

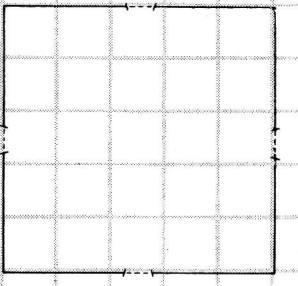
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

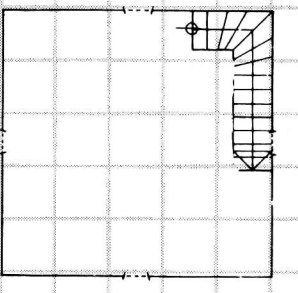
GUARDIA

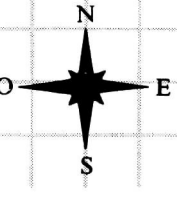
Terzo piano

Secondo piano









Personaggi già esistenti

1. Mastro Karolus
Cor 10, Int 11, Fas 10, Abi 11, For 11 ; PAtt 10, PPar 8.
Ricco mercante, rotto a tutte le esperienze. Indossa un giubbetto imbottito (PPro+2) e possiede un acciarino.

2. Jasmine Karolus
Cor 13, Int 10, Fas 12, Abi 12, For 8 ; PAtt 10, PPar 8 (PImp -1 a causa del malus For).
Sua figlia, giovane donna spavalda e affascinante. Indossa abiti normali (PPro+1).

3. Axel Tauern
Cor 11, Int 9, Fas 12, Abi 8, For 13 ; PAtt 10, PPar 7 (PImp+1 a causa del bonus For).
Poderoso combattente, un po' rozzo. Porta un corpetto imbottito (PPro+2).

4. Jan de Boek
Cor 9, Int 12, Fas 9, Abi 8, For 12 ; PAtt 9, PPar 8.
Uomo d'armi, ne ha viste di tutti i colori. Porta abiti normali (PPro+1) e ha un coltello (1D6).

5. Dirk Daske
Cor 10, Int 11, Fas 11, Abi 12, For 10 ; PAtt 10, PPar 8.
Alto, biondo, sempre malinconico. Indossa un corpetto imbottito (PPro+2).

6. Olaf Daske
Cor 13, Int 12, Fas 12, Abi 9, For 11; PAtt 10, PPar 8.
Suo gemello, allegro e chiassoso. Indossa un corpetto imbottito (PPro+2) e ha un acciarino.

7. Ralph Tukker
Cor 11, Int 11, Fas 9, Abi 10, For 9; PAtt 10, PPar 8.
Rapido, fidato, sicuro. Indossa abiti normali (PPro+1).

8. Marcantonio Branciforte
Cor 9, Int 9, Fas 12, Abi 13, For 13; PAtt 10, PPar 9 (bonus +1 PImp).
Gigante mansueto e possente. Indossa abiti normali (PPro+1) e ha un coltello (1D6).

9. Lidiana Garjie
Cor 12, Int 8, Fas 12, Abi 10, For 9; PAtt 10, PPar 8.
Inquieta, tormentata dal suo passato. Porta abiti normali (PPro+1).

10. Alexandra Duvalier
Cor 10, Int 12, Fas 13, Abi 11, For 8; PAtt 10, PPar 8 (malus -1 PImp).
Bellezza solare, consapevole del proprio fascino. Indossa abiti normali (PPro+1) e porta uno stiletto (1D6+1) nella giarrettiera.

11. Miralda Sevillana
Cor 8, Int 13, Fas 9, Abi 10, For 11; PAtt 10,

PPar 8.
Astuta, prudente, piena di risorse. Indossa abiti normali (PPro+1).

12. Greta van Haven
Cor 9, Int 12, Fas 12, Abi 9, For 10; PAtt 10, PPar 8.
Donna matura, affidabile, ricca di esperienza. Indossa abiti normali (PPro+1) e possiede un acciarino.

13. Iracli Crochenaze
Cor 9, Int 10, Fas 9, Abi 12, For 13; PAtt 10, PPar 8 (bonus +1 PImp).
Omaccione ossuto, dal volto segnato, sicuro di sé. Indossa abiti normali (PPro+1) e ha un acciarino.

14. Shendor Akkad
Cor 8, Int 13, Fas 12, Abi 9, For 12; PAtt 10, PPar 8.
Pigro ma attento, depositario di un'antica sapienza. Porta abiti normali (PPro+1) e ha un coltello (1D6).

15. Vasco Belmonte
Cor 9, Int 9, Fas 8, Abi 8, For 9; PAtt 9, PPar 8.
Personaggio a tratti sfuggente, magro e nervoso. Indossa abiti normali (PPro+1) e ha uno stiletto (1D6+1).

16. Tarik il Moro
Cor 10, Int 9, Fas 12, Abi 13, For 9; PAtt 10, PPar 9.

Piccolo, scattante, abilissimo. Porta abiti normali (PPro+1).

17. Valentino Grimaldi
Cor 12, Int 10, Fas 10, Abi 13, For 11 ; PAtt 11, PPar 8.
Bello, ardimentoso, raffinato. Porta abiti normali (PPro+1).

18. Aidan Dorc
Cor 8, Int 11, Fas 10, Abi 9, For 13 ; PAtt 10, PPar 8 (bonus +1 PImp).
Vecchio soldato, veterano di mille battaglie. Indossa un corpetto imbottito (PPro +2) e ha un coltello (1D6).

19. Conrad Brynnet
Cor 11, Int 13, Fas 8, Abi 8, For 8 ; PAtt 10, PPar 7 (malus -1 PImp).
Freddo, lucido, a volte geniale. Porta un corpetto imbottito (PPro +2) e ha un acciarino.

20. Bresto Baixas
Cor 10, Int 9, Fas 11, Abi 11, For 13 ; PAtt 10, PPar 8 (bonus +1 PImp).
Un ciclone umano, una forza della natura. Porta un corpetto imbottito (PPro+2).

I valori di Attacco e Parata sono calcolati tenendo conto del bonus/malus dovuto ai punti di Abilità :
chi ha 8 punti di Abilità perde 1 PAtt se il suo

Coraggio va da 8 a 10, perde invece 1 PPar se il suo Coraggio va da 11 a 13;
chi ha 13 punti di Abilità guadagna 1 PPar se il suo Coraggio va da 8 a 10, guadagna invece 1 PAtt se il suo Coraggio va da 11 a 13.

Lista delle abbreviazioni

Abi = Abilità

Cor = Coraggio

Fas = Fascino

For = Forza

Int = Intelligenza

PA = Punti di Energia Astrale

PAtt = Punti di Attacco

PAvv = Punti d'Avventura

PFer = Punti di Ferita

PImp = Punti d'Impatto

PPar = Punti di Parata

PPro = Punti di Protezione

PV = Punti di Energia Vitale

1D6 = lancia una volta il dado a 6 facce

2D6 = lancia due volte ...

1D20 = lancia una volta il dado a 20 facce

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

Un mondo di avventure dove
il protagonista sei tu | librogame®

Qui di seguito l'elenco delle collane e dei titoli
già pubblicati presso le Edizioni E. Elle

uno sguardo nel buio

Un gioco raffinato e affascinante, dove un Narratore guida alcuni Personaggi nei territori del mitico continente di Atlantide. Comprende una

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA
in due volumi:

L'AVVENTURA	A
LE REGOLE	B

e una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'	1

Un gruppetto di avventurieri deve fuggire da un sistema di grotte sotterranee prima che sia troppo tardi . . .

LA FORESTA SENZA RITORNO	2

I messi reali che dovevano riportare la preziosa pergamena non sono tornati . . . cosa sarà successo al castello di Andergast?

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

TRAVERSATA INFERNALE 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

L'ALTARE DEL SACRIFICIO 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

OMBRE SULLA SABBIA 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza . . .

LA CITTA' PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione . . .

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI 2

Riuscirai a fermarli prima che tutto l'universo cada nelle loro mani ?

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO 1

Dietro un'apparenza rispettabile un'organizzazione criminosa produce banconote false, finché . . .

L'ANTIQUARIO 2

Neppure la polizia riesce a metter le mani su questi abilissimi trafficanti di oggetti d'arte, eppure . . .

Finito di stampare nel mese di ottobre 1986 da
La Editoriale Libraria S.r.l. Trieste

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'

1

uno sguardo nel buio

Per affrontare questa avventura devi conoscere le regole di base del gioco intitolato **Uno sguardo nel buio Introduzione all'avventura fantastica.**

Cosa si nasconde nei sotterranei della locanda «Al Cinghiale»? Sotto la guida di un Narratore che conosce tutti i segreti del mitico continente di Atlantide, un gruppo di Personaggi si lancia nel vortice della vicenda: un gioco in forma di dialogo, dove tocca ai partecipanti svolgere passo dopo passo il lungo filo della narrazione. Costruisci con cura il tuo Personaggio, scegli attentamente le armi, l'equipaggiamento, il percorso da seguire. Riuscirai a sfuggire ai mercenari del Conte? **In questo libro il protagonista sei tu.**

È un'avventura da giocare **In gruppo** per **3/5** Personaggi di Livello **1/2.**

copertina illustrata da Klaus Holitzka
ISBN 88-7068-059-2 **L. 5.000 iva inc.**

librogame®
il protagonista sei tu